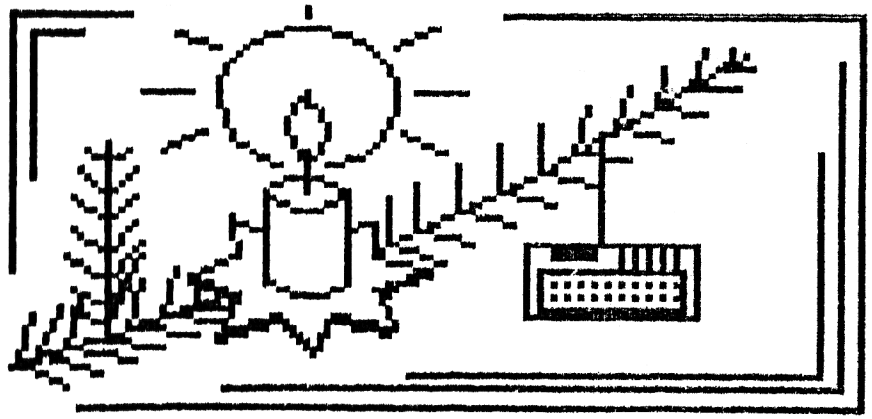
```
6 REM VERSION 2.0
7 REM VON PETER A. JENZ
8 REM     KIRCHHEIMERSTR.137
9 REM     7314 WERNAU
10 CLS:PRINT@202,"P S Y C H O"
20 PRINT@259,"SPRECHSTUNDE BEI DR.PSYCHO"
70 FORI=1TO800:NEXTI
80 CLEAR200
100 GOSUB2000:REM INITIALISIERUNG
200 FORL=1TO2*LTSTEP2
300 PRINTO$:INPUTI$
400 GOSUB3000:REM ANALYSE
500 NEXTL
1000 PRINTTAB(5)"--DIE SPRECHSTUNDE IST                BEENDET--"
1100 PRINTTAB(4)"-DRUECKE EINE TASTE ,UM            FORTZUFAHREN-"
1200 A$=INKEY$:IFA$<>" "THENGOTO1200
1300 GOSUB5000:REM REPORT
1900 END
1999 REM*************************
2000 REM**INITIALISIERUNG U/R**
2001 REM*************************
2050 LT=10:AN=10:T9=500:EX=2*LT
2100 DIMR$(AN):DIMH$(2*LT)
2200 DATA"JA..","ERZAEHLE MIR MEHR..","FAHRE FORT..","UND.."
2201 DATA"SO.."
2250 DATA"IST DAS WICHTIG..","WARUM IST DAS VON BEDEUTUNG.."
2300 DATA"BITTE ERKLAERE DAS..","WARUM SAGST DU DAS.."
2350 DATA"INWIEWEIT BERUEHRT DICH DAS.."
2500 FORK=1TOAN:READR$(K):NEXTK
2600 CLS:O$="HALLO-WO LIEGT DAS PROBLEM.."
2950 RETURN
2999 REM****************
3000 REM** ANALYSE U/R**
3001 REM****************
3100 IFI$="AUF WIEDERSEHEN"THENEX=L-1:L=2*LT:RETURN
3200 H$(L)=O$:H$(L+1)=I$
3300 R9=INT(RND(AN)):IFR9=ROTHENGOTO3300
3400 O$=R$(R9):RO=R9
3420 IFLEFT$(I$,3)="JA"THENO$="WAS MACHT DICH SO SICHER..":RETURN
3450 IFLEFT$(I$,2)="NEIN"THENO$="WARUM NICHT..":RETURN
3500 Z$=RIGHT$(I$,1)
3520 IFZ$="?"THENO$="WARUM FRAGST DU MICH.."
3550 IFZ$="!"THENO$="WARUM REGT DICH DAS AUF.."
3600 IFR9<AN/4THENGOSUB4000
3950 RETURN
3999 REM*************************
4000 REM** LAENGSTES WORT U/R **
4001 REM*************************
4050 W=1:H=1:WL=1:S=1
4100 I$=I$+"":L9=LEN(I$)
4120 FORC=1TOL9:FORP=CTOL9
4150 Z$=MID$(I$,P,1)
4170 IFZ$=""THENW=P-C:H=C:C=P:P=L9
4200 NEXTP
4220 IFW>WLTHENWL=W:S=H
4250 NEXTC
4270 O$="WAS BEDEUTET "+MID$(I$,S,WL)+" FUER DICH.."
4450 RETURN
4999 REM****************
5000 REM** REPORT U/R **
5001 REM****************
5050 CLS:PRINTTAB(10)"**REPORT**"
5100 FORK=1TOEXSTEP2
5150 PRINTTAB(3);H$(K)
5200 PRINTH$(K+1)
5300 FORD=1TOT9:NEXTD
5400 NEXTK
5900 RETURN
```

1000 BERLIN 47,DEN DEZEMBER 1985

12. INFO-KISTE

Und was gibt es Neues ?? 1. Basic-Teilkurs für Einsteiger !! + +Weihnachtspreisausschreiben !! + Viele Listings + Fragen + usw.

++++++ Frohe Weihnachten und ein gutes Neues 1986 ++++++



INFO-KISTE Nr. 12
Dezember 1985
Auflage 140 Stck !

Herausgeber:
1. VZ./LASER FAN-CLUB
-internationaler Club
für Sanyos kleine...

Clubanschrift :
Wolfgang Maschke
Waltersdorfer Chaussee 99
1000 Berlin 47
Tel.: ab 18.00 Uhr=
030/ 663 64 03

Einzahlungskonto
Postgiro Berlin (West)
(W. Maschke)
Kt. Nr. 36460-107

Für kleine Spenden
bin ich immer dankbar !

++++++++++++++++++++++++
Nachdruck, auch auszugs-
weise , ohne Genehmigung
nicht statthaft

Preis incl. Porto 5.00 DM

Das Titelbild stammt vom einzigen Einsender nach meinem Aufruf in der 11.INFO-KISTE !!!
Helmut Bartak-Wetzlar
Vielen Dank dafür !

Es ist in X-Basic geschrieben und unter dem Stichwort " Kerze " für 1.50 DM erhältlich.
++++++++++++++++++++++++
Redaktionsschluß - 13.INFO =
31. Januar 1986 !!!!!
Bitte unbedingt beachten
!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

I N H A L T

	Seite(n)
Unerfreulich !!	3
Listing	4
MC-Tricks	5
Softtest	6
Netzteil und Recorder	7
Joydticks	8
Tolle Listings	9
Traufe und Fragen z.Logos	10
Basic-Kurs !!	11-14
Neue Programme	15
Softtest-Ghosthunter	16
Drucker-Probleme	17
Rest-Taste	18
Peripheral-Platine	19
Tips von St. Siebert	20
Buchbesprechung	21
2. Hand !!	22
Schach-Test	23-25
Listing für Floppy	26
Listschutz/Call's	27
Grafik-Listing	28
ERROR-Meldungen	29
Lieber Wolfgang	30
Preisausschreiben !!! und Soft-Liste !!!	31-32
Adventure-Plan	33
Compiler	34
Farbband GP 100 A	35
Listing (X-Basic)	36
MC-Programm	37-38
Buchbesprechung	39
Reisefahrplan-Ausdr.	40
Allerlei aus ?? v.wem?	41-42
Programmbeschreibung	43
Einfaches Listing	44

Bitte habt in Zukunft Verständnis da-für, wenn vor der Herausgabe der INFO-KISTEN Briefe und Bestel - lungen nur verspätet, also nach Lieferung der INFO bearbeitet werden können.

In dankenswerter Weise hat unser Mitglied Gero Striek aus Berlin die Umschläge der INFO-KISTEN mit den Adressaufklebern und den Stempeln versehen.
Auch die über 100 Briefmarken wurden von ihm aufgeklebt.

Liebe Mitglieder !
Euch allen wünsche ich ein gesegnetes Weihnachtsfest und einen guteh Rutsch in das "Neue Jahr 1986".
Wenn auch sicher nicht jeder von Euch zu Weihnachten im Besitz dieser INFO-KISTE sein wird, so glaube ich doch sicher, daß es die Post bis zum Neujahr schaffen wird.
Ich hoffe, daß so mancher zu Weihnachten eine Floppy bekommen hat, da die Preise bei EMDV wirklich lobenswert sind.

Zum Umbau der Geräte von B ü n d g e n s ist jetzt berichtenswert, daß die zwei VZ 200 nach monatelangem Warten nun vor einigen Tagen bei mir eingegangen sind.
Die angekündigte ausführliche Beschreibung der nun angeblich vorhandenen Befehle , sowie über die tolle Grafik , konnte ich im Paket nicht finden.
Also schloß ich erstmal die Floppy und den Recorder an, um die beigelegte Kassette zu laden. Natürlich - LOADING ERROR - Egal - laden wir mal ein kleines Programm von Diskette - aber - die Floppy reagiert auf ihre Befehle nicht mehr, obwohl ausdrücklich ausgemacht war, das ein Floppy-Betrieb möglich sein wird.

Also,ist erstmal das Geld verloren. Aber wir werden sehen, wie der B. auf meine Mahnungen reagieren wird. Ob nun die versprochenen Befehle und die hochauflösende Grafik funktionieren, konnte ich noch nicht testen, da ich in den letzten Tagen alle Hände mit der neuen INFO-KISTE voll hatte. Im Januar werde ich das Gerät dann noch ohne Floppy ausprobieren und später darüber berichten.
Hinzufügen möchte ich noch, daß die Geräte erst nach zwei Mahnungen (1 mal Einschreiben mit Rückschein) eingingen.

In Zukunft werde ich solche teuren Experimente nicht mehr machen.

Ich wünsche Euch weiterhin alles Gute und verbleibe auch in Zukunft

Euer O B E R F A N

HALLO WOLFGANG HIER EIN KLEINES LISTING FÜR ALLE KASSETTEN-

FREUNDE DIE IHRE DATEN AUFSCHREIBEN MÜSSEN.

```
10 CLS
20 REM KASSETTENLISTING
30 REM PROGRAMMNAME >MA-KAS-D<
40 REM ********************
50 REM MANFRED GROULS
60 REM GRÜNSTRASSE 41
70 REM 5120 HERZOGENRATH
80 REM TELEFON 3266 (02406)
90 REM ********************
200 CLS
210 PRINT"PROGRAMMLISTING FUER DRUCKER..."
220 PRINT"--------------------------------"
230 PRINT:PRINT"DRUCKERSTART MIT <RETURN>"
240 INPUTT$
250 A1$="------------------------------------------------------------"
255 A2$="-------------------------"
260 A3$="* * * * * * P R O G R A M M L I S T I N G * * * * * * *"
265 A4$="* * * * * * * * * * * * *"
270 A5$="KASNR....SEITNR....PROGRNR......VON....BIS...."
280 A6$="PROGR.NAME....................."
300 PRINT"DRUCKER LAEUFT!"
310 FORI=1TO600:NEXTI
320 LPRINTA1$;A2$
330 LPRINTA3$;A4$
340 LPRINTA1$;A2$
370 LPRINTA5$;A6$
380 PRINTA1$;A2$
390 PRINTA5$;A6$
400 FORX=1TO32
410 LPRINTA1$;A2$
420 LPRINTA5$;A6$
430 NEXTX
440 LPRINTA1$;A2$
450 PRINT
460 INPUT"NOCHMAL JA/NEIN";W$
```

MANFRED GROULS

```
------------------------------------------------------------------------
* * * * * * P R O G R A M M L I S T I N G * * * * * * * * * * * * * * * *
------------------------------------------------------------------------
KASNR....SEITNR....PROGRNR......VON....BIS....PROGR.NAME.....................
------------------------------------------------------------------------
KASNR....SEITNR....PROGRNR......VON....BIS....PROGR.NAME.....................
------------------------------------------------------------------------
```

COMPUTERN IST 'NE WAHRE WONNE -
WER DARAN ZWEIFELT, IST EIN TOR !
SOGAR 'NE 88-JÄHRIGE NONNE
BEWEIST ES EUCH UND MACHT'S EUCH VOR !!

KARL-HEINZ RICHTER

88jährige Nonne macht Computer-Kurs

London, 2. November Die 88jährige Schwester Rachel, eine Nonne des Zion-Klosters in Worthing (England), macht neben 13jährigen einen Computer-Kurs. Schwester Rachel: „Alle reden von Computern. Auch ich will mehr darüber lernen." Sie will sich damit beweisen, daß sie noch jung genug für die „Computer-Revolution" ist. Eine Bedingung hat sie allerdings gestellt: Sie will während des Unterrichts keine Fragen beantworten.

HALLO

AN MEINEN VZ 200 HABE ICH IN LETZTER ZEIT VIELE INTERESSANTE DINGE ENTDECKT, DENEN ICH AUF DEN GRUND GEGANGEN BIN.- MIT AUSNAHME EINER SACHE. ICH HABE SIE UNTER PUNKT 2. BESCHRIEBEN. SONST HABE ICH NOCH UNTER PUNKT 1. EINEN NACHTRAG ZUR 10.INFO. UNTER PUNKT 3. IST DER SOFTWARETEST VON 'HEX-UTILITIES'.

1. IN DER 10.INFO BESCHRIEB HERR BURCKHARDT EINE METHODE UM BEFEHLSWÖRTER, DEREN ROUTINEN IM ROM VORHANDEN SIND MIT EINER TOKEN-EINSETZT-ROUTINE IN NORMALEN BASIC-PROGRAMMEN ZU NUTZEN. DIESE TOKEN'S SIND ABER IM DRUCKER-LISTING NICHT SEHBAR. HIERZU BIETE ICH EINE ALTERNATIVE. WIE WIR WISSEN MUSS MAN BEI EINEM MASCHINENPROGRAMM DIE STARTADRESSE IN DIE SYSTEMVARIABLEN 30862 UND 30863 POKEN. WIE MAN DIE WERTE BERECHNET HAT HERR FREIER IN DER 4. INFO AUF DEN SEITEN 15-16 ERKLÄRT. DIE STARTADRESSEN KANN MAN MIT HILFE DES ROM-LISTING'S FINDEN. ICH HABE EINE LISTE BEIGEFÜGT, IN DER DIE WERTE FÜR EINIGE BEFEHLE SCHON AUFGEFÜHRT SIND. WILL MAN ZWEI DIESER TOKEN MIT EINANDER IN EINE ZEILE BRINGEN, (Z.B POS(0), MEM,FRE(0),USW.) MUSS MAN SIE VORHER ALS VARIABLEN DEFINIEREN.

NUN DIE LISTE :

30862	30863	TOKEN
11	37	MEM
0	0	SYSTEM
18	57	COPY
8	64	PWRON
9	64	PWROFF
46	43	LIST
244	39	POS(0)
201	1	CLS
211	1	RANDOM
73	27	RESTORE
145	29	CONT
257	29	TRON
175	31	RESUME
228&145	29	CONT
41	43	LLIST
207	36	ERR
212	39	FRE(0)

LUDGER HEINZ
KURT-SCHUMACHER-STR.6A
6501 ZORNHEIM
TEL.: 06136/43783

DIE BEFEHLE PWRON UND PWROFF SIND DISKETTEN-BAFEHLE,- SIE SCHALTEN DIE FLOPPY AN BZW. AUS. DER AUFRUF VON MEM UND FRE(0) ERFOLGT IM PROGRAMM ALS VARIABLEN-ZUWEISUNG.
Z.B. FÜR MEM

```
10 POKE 30862,11
20 POKE 30863,37
30 A=USR(X):B=34004-A
40 PRINT'DAS PROGRAMM IST ';B;' BYTES LANG'
```

IN ZEILE 30 B=34004-A IST 34004 DER FREIE SPEICHERPALTZ BEI EINER 64 K ERWEITERUNG OHNE DOS. EINIGE BEFEHLE DES GRUNDBASIC'S SIND DER VOLLSTÄNDIGKEIT HALBER MIT AUFGEFÜHRT WORDEN.

2. ICH BIN IM BESITZ DES VZ 200 BASIC V1.1, EINER 64 K ERWEITERUNG, DI-40 DOS BASIC V1.2, DD-20,PI-20 UND SEIKOSHA GP-100 A. NUN GAB ICH FOLGENDES PROGRAMM EIN :

```
10 CLS
20 A=A+1:IFA=2THENA=0
30 COLOR,A
40 GOTO 20
```

NACH DEM START DRÜCKTE ICH SOFORT AUF DIE 'BREAK-TASTE' UND LISTETE DAS PROGRAMM. DANACH EIN 'CONT' - UND ... NA, PROBIERT ES DOCH MAL AUS (ES KLAPPT ABER NUR, WENN ALLES ANGESCHALTET IST). MEINE FRAGE : WIE KOMMT DAS ? KANN MIR EIN MITGLIED ERKLÄREN WIE DAS PASSIERT ? IM VORAUS VIELEN DANK !

3. NUN DER SOFTWARE-TEST VON SANYO-VIDEO'S 'HEX-UTILITIES'. DIES SOLL EINE ART HEX-MONITOR UND ZAHLENUMRECHNUNGSPROGRAMM IN EINEM SEIN. NACH DEM TITELBILD MIT DEM COPYRIGHT KOMMT DAS HAUPTMENUE MIT INSGESAMT 5 AUSWAHL-PUNKTEN. BEI PUNKT 1 GIBT MAN EINE HEXADEZIMAL-ZAHL EIN, UND DRÜCKT DIE '=' TASTE. DAS PROGRAMM GIBT NUN HINTER DEM GLEICH DIE HEX-ZAHL AUS. MIT 'RETURN' KOMMT MAN WIEDER INS HAUPTMENUE, ANSONSTEN KANN MAN WEITER UMRECHNEN. ÄHNLICH IST MENUEPUNKT 2, NUR HIER WIRD HEX IN DEZIMAL UMGERECHNET. DIE HÖCHSTE ZAHL, DIE MAN IN HEX AUSDRUCKEN KANN IST 'FFFF' UND DEZIMAL '65535'. BEI PUNKT 3 GIBT MAN EINE STARTADRESSE IN HEX EIN, UND DER COMPUTER DRÜCKT DANN DIE WERTE DER NACHFOLGENDEN SPEICHERADRESSEN JE NACH WAHL AUF DEN BILDSCHIRM ODER DRUCKER AUS. BEIM VIERTEN MENÜPUNKT IST GLEICHE, ABER DIESMAL DIE STARTADRESSE IN DEX UND DIE WERTE ALS ASCII-ZEICHEN. BEI AUSWAHL DES FÜNFTEN UND LETZTEN MENÜPUNKTES, HEX-CODE FINDEN, GIBT MAN DIE START-ADRESSE, SOWIE 1-3 HEX WERTE EIN. DER COMPUTER SUCHT DANN DEN SPEICHER DURCH, BIS ER DIE CODEFOLGE, BZW. DEN CODE FINDET. DANACH KANN MAN MIT 'SPACE' WEITER SUCHEN ODER WIE ÜBERALL MIT 'RETURN' INS HAUPTMENÜ ZURÜCK KEHREN.

MEIN URTEIL :

DAS PROGRAMM IST MIT 28 DM VIEL ZU TEUER GERATEN. DER 'MONITOR+' VON EMDV GMBH UND EIN UMRECHNUNGSPROGRAMM VOM CLUB SIND VIEL EFFEKTIVOLLER UND NUR UNWESENTLICH TEUERER. ES LOHNT SICH NICHT, DAS PROGRAMM ZU KAUFEN.

Lüdger Heinz

VERFUEGBARE FUNKTIONEN:

1 - UMRECHNEN : HEXADEZIMAL DEZIMAL
2 - UMRECHNEN : DEZIMAL HEXADEZIMAL
3 - HEXADEZIMALCODE AUSDRUCKEN
4 - ASCII-CODE AUSDRUCKEN
5 - HEXADEZIMALCODE FINDEN

EINGABE (1-5)

Frank Mühlberger(Nr.67)
Gothaer Str. 17
8507 Oberasbach

aktuelle (mechanische) Tips für alle VZ/Laser-Frustrierte:

+ wie schon öfters erwähnt ist es anzuraten den Netzteilstecker auszuwechseln!
+ Netzteil: Nachdem bei meinemVZ-Netzteil eine Wicklung durchgebrannt war,besorgte ich mir eins vom Laser.Obwohl dieses größer ist,d.h. mehr Kühlluft zirkulieren kann,wird auch das Gehäuse sehr warm. Abhilfe:Das Netzteil zerlegen - Schrauben befinden sich unter den Plastikvertiefungen an der Unterseite - und ein paar Löcher in die Abdeckung bohren (nur seitlich,da von oben der Staubeinfall größer ist),besonders im Bereich des Trafos.
+ Datenrecorder Laser DR 15: Es riecht nach eingebautem Verschleiß! Zwei Wochen nach Ablauf der Garantiezeit brach bei mir die Halterung des REC-Knopf-Mechanismus (kleiner schwarzer Plastiknippel) ab, dadurch verkantete dieser Mechanismus und durch einen starken Druck auf die REC-Taste ging diese auch noch entzwei.Was dann folgte waren 7 Tage feinmechanische Fieselarbeit.Also: Etwas Vorsicht walten lassen.
+ Bildschirmprobleme: Fernsehereinstellang überprüfen,nach den Antennenkabelanschlüssen sehen (dran rumdrehen,neu reinstecken), das Kabel anders Legen (ggf. zusammenwickeln),und wenn alles nichts bringt den Sch...-Computer in die Ecke donnern!

Probleme meinerseits:

- Bei meinen Datei-Programmen funktioniert soweit alles,nur,wie kann die abgespeicherten Daten vom Band in den Computer zurückladen? Besonders da er sich dannin einem nur durch "Ausschalten" be= einflußbarem Zustand befindet!(ggf. ähnl. Problem wie von Uwe Schlenther,Info 5)
  Kennt jemand ein "Dame-Programm",das auch wie "Dame" funktioniert? (Anzeige unerlaubter Züge...)Hat schon jemand das "Dame-Programm" aus dem Basic-computer Spiele Buch umgeschrieben?(Das ist eines der Programme,bei dem alle Züge erlaubt sind)

Soll's Computer-Programm dir glücken
nicht so auf die Tasten drücken

Frank

Timm Markwitz
Frh.-v.-Rotsmannstr.40
3559 Allendorf/Eder
Mitgl.Nr.:45

Allendorf,den 25.10.85

Wolfgang Maschke
Waltersdorfer Chaussee 99

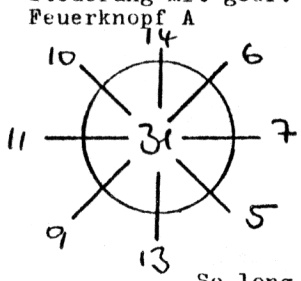
1000 Berlin 47

Hallo Wolfgang!

Ich schreibe Dir,weil ich ein Problem für die Hardware-Freaks des Clubs habe.
Durch die Druckpunktschalter ist die Diagonalsteuerung mit den Laser-Joysticks nicht besonders gut und man kann nur neidisch auf die Besitzer anderer Computer sehen,die z.B. einen Competition Pro anschließen können.
Eine Möglichkeit dies zu ändern wäre nun der Umbau des Joystick-Interfaces.Schraubt man das JI 20 auf und entfernt man das Plastikplättchen am hinteren Ende,stellt man fest,daß dort eine 9-polige Joystickbuchse hereinpassen würde.Es müßte also doch möglich sein,die Laser-Joysticks zu entfernen und eine Buchse einzulöten,die man dann in das Interface einsetzen kann.
Hier ergeben sich folgende Probleme:
a)Wie müssen die Drähte vom Interface an die Buchse angelötet werden,d.h. welcher Draht an welchen Kontakt ?
b)Welche Probleme ergeben sich aus dem zweiten Feuerknopf der Laser-Joysticks,der ja über eine andere Adresse angesprochen wird,und der bei anderen Joysticks fehlt ?
Ist so ein Umbau technisch machbar und traut sich jemand diese "Operation" zu ?
Für Anregungen und Stellungnahmen wäre ich sehr dankbar!

Und hier noch etwas für Spiele-Programmierer.
Die Werte für die Steuerung durch Joysticks mit gedrücktem Feuerknopf fehlen in der Joystick-Gebrauchsanweisung.
Hier sind sie:

Steuerung mit gedr.
Feuerknopf A



So long

Timm Markwitz

TASTATURABFRAGE

```
5 A$(1)="/":A$(2)="-":A$(3)="ö":A$(4)="!"
10 CLS
20 PRINT@32,"BITTE DRUECKEN SIE EINE TASTE !!";
30 X=1:Z=1:A=0
40 X=X+Z
50 A=A+Z:IFA>4,A=1
60 IFA<1,A=4
70 PRINT@(X),A$(A);
80 PRINT@(X-Z)," ";
90 A$=INKEY$:IFA$<>"",140
100 IFX>30,Z=-Z
110 IFX<1,Z=-Z
120 FORW=1TO50:NEXT
130 GOTO40
140 PRINT@96,"OK!":SOUND31,3
150 A$=INKEY$:GOTO10
```

v. Steffen Siebert

LAUFSCHRIFT I

```
5 CLS
10 A$="LAUFSCHRIFT"
20 PO=(32-LEN(A$))/2
30 FORZ=1TOLEN(A$):PA=95
40 PRINT@PA,MID$(A$,Z,1)
50 PRINT@PA+1," ";
60 PA=PA-1:IFPA-64<PO,PO=PO+1:GOTO80
70 GOTO40
80 NEXT
```

LAUFSCHRIFT II

```
5 CLEAR200:CLS
10 A$="[redacted]AUFSCHRIFT"
20 B$="[redacted]AUFSCHRIFT"
30 A$=RIGHT$(A$,1)+LEFT$(A$,LEN(A$)-1)
40 B$=RIGHT$(B$,LEN(B$)-1)+LEFT$(B$,1)
50 PRINT@64,A$
60 PRINT@128,B$
70 GOTO30
```

FALLSCHRIFT

```
5 CLS
10 A$="BITTE DRUECKEN SIE EINE TASTE !"
20 PO=(32-LEN(A$))/2
30 FORZ=1TOLEN(A$)
40 FORX=1TO224STEP32
50 IFX>32,PRINT@PO+X+Z-33," ";
60 PRINT@PO+X+Z-1,MID$(A$,Z,1)
70 NEXT:NEXT
80 SOUND31,2
90 B$=INKEY$
100 IFINKEY$="",90
110 CLS
```

HALLO CLUBFREUNDE!!!

Ärger mit BANYO-Programmen!
Ich weiß.Wieder einer der sich beschweren will?!!
Heute nicht.Da ich unter dem selben Kummer wie Ihr gelitten habe,machte ich mich auf den Weg um Abhife zu schaffen.
Dabei bin ich ich auf einen Datenrecorder der Firma PANASONIC gestoßen,der sich zudem auch als normaler Casettenrecorder benutzen läßt. Es ist der PANASONIC DATENRECORDER Mdl.Nr.RQ 8100.Dieser Recorder verfügt über einen Phase-Selector (NOR / REV).InStellung REV konnte ich bis jetzt jedes SANYO-Programm anstandslos laden.Der Recorder wird in Fachgeschäften zw. 80-110 DM gehandelt (also umkucken!).Wer sich zu seinem DR-10 o.DR-15 noch einen MONO-Recorder zulegen möchte, sollte vielleicht nach diesem Modell ausschau halten.Zudem nimmt dieses Gerät auch Programme an,die auf anderen Mono-Rec. aufgenommen wurden.

Ich hoffe,daß ich Euch weiterhelfen konnte.

Gruß R.Wolf (41)

401/BA

```
[redacted]
STROMPREIS IN DM/KWSTD EINGEBEN?
 .32
GERAET EINGEBEN ? FOEHN
VERBRAUCH IN KW OD.IN WATT (K/W)
? W
VERBRAUCH ? 1000
```

```
S T R O M K O S T E N
=====================
FOEHN VERBRAUCH  1000  WATT
KWSTD - PREIS  .32  DM

ZEITEINHEIT     PREIS

JAHR            2764.8000 DM
MONAT            230.4000 DM
STUNDE             0.3200 DM
MINUTE             0.0053 DM
SEKUNDE            0.0001 DM

WOLLEN SIE DIE KOSTEN FUER EIN
WEITERES GERAET WISSEN?
```

Mitglieds Nr.10 23.Oktober 1985
H E R Z Urban
Cyclostraße 58
8062 Markt-Indersdorf
08136 1890

Hallo Herr Maschke !

Wegen Systemwechsel (C 64)x muß ich Ihren Club verlassen. Für mich war dieser Club eine Nummer zu hoch.x Habe von Maschinensprache noch keine Ahnung und bin froh, daß ich nach einem guten Jahr mit Basic ohne große Anstrengung arbeiten kann. Das sagt nicht ,daß ich mich über - haupt nicht mit Maschinensprache befassen will. In der ORF-Basic-Box beginnt gerade ein Assembler-Kurs (Teletext Vidiotafeln) der auch für Leute ohne Abitur zu verdauen ist. Man kann die Unterlagen mit einer Postkarte beim ORF A-1136 W I E N Basic - Box unter dem Kennwort Assembler, anfordern. Von dort habe ich auch vor einem Jahr die Basic - Kurse I und II erhalten, die mir über die Anfangsschwierigkeiten geholfen haben. Sie sehen,ich war für Ihren Club noch zu unreif.
Werde meinen VZ 200 Basic V 2.0 mit 16 K Erweiterung und dem Recorder DR 10 alles in guten Zustand für 180.-- DM verkaufen. Allerdings erst Ende Nov. Sollten Sie einen Käufer kennen,sollte er sich bald bei mir melden.
Dann also, Good bey . Sage Ihnen Dank für die Mühen die Sie sich für den Club machen und wünsche Ihnen weiterhin viel Erfolg.

xx Nun kommt er vom Regen in die Traufe!

VOLKER HERDING

GRUNHOLZER STR. 17, 7887 LAUFENBURG

3. Wie belegt man die Funktionstasten (X; C; V; B in Verbindung mit SHIFT) mit Sonderzeichen?
4. Wie speichert man ein Bild im Graphikmodus in den Graphikspeicher (nur 16K-Erweiterung!), wie ruft man es auf, wie macht man Bewegungen, wie Abfragen, wie speichert man diese Bilder auf Cassette ab? (Ich habe keine Ahnung von ML!!!)

Ich hoffe, dass Sie meine Fragen beantworten koennen und verbleibe mit freundlichen Gruessen

Christian Hoppe
Schöneberger Str. 13
1000 Berlin 41
Tel.:030/8516721

B A S I C - K U R S

(TEIL 1)

Dieser Basic-Kurs soll jene von Euch ansprechen, die mit dem Handbuch nicht ganz klarkommen, die noch Schwierigkeiten in BASIC haben, oder die noch ganz neu auf dem Gebiet sind.
Ich möchte in diesem Basic-Kurs alle Befehle unseres Computers einzeln durchgehen. Auch können diejenigen, die etwas bei diesem Kurs nicht verstehen gerne bei mir anrufen (Mo,Do,Fr 15 - 2o h) und mich fragen oder mir ihre Fragen per Post schicken. Ich beantworte sie gerne. Nur eine Bitte: Laßt Wolfgang damit in Ruhe- der hat genug Arbeit.

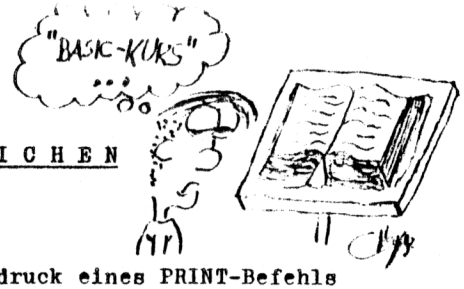
So. Nach dieser kurzen Einleitung nun zum Kurs:

1. PRINT

PRINT ist so ziemlich der am häufigsten gebrauchte Befehl in einem Basic-Programm. Er läßt ein (oder mehrere) Zeichen auf dem Bildschirm erscheinen.
Will man eine Zahl anzeigen,so brauch man nur "PRINT" und die entsprechende Zahl dahinter zu schreiben.
Will man jedoch eine Zeichenkette anzeigen lassen, so muß man den Befehl eingeben und die Zeichenkette dahinter in Anführungsstriche setzen.
Die folgenden Beispiele sollen die Möglichkeiten zeigen, die "PRINT" in Verbindung mit verschiedenen Ausdrücken bietet:

```
PRINT6                          ; Zahl wird gePRINTed
 6
Ready
PRINT6-3                        ; Das Ergebnis einer kleinen
 3                                Rechenaufgabe wird ausgegeben
READY
PRINT"1. VZ./LASER FAN-CLUB"    ; Eine Zeichenkette wird direkt
1. VZ./LASER FAN-CLUB             ausgegeben
READY
10 A=9*(6-3)+7                  ; Variable wird definiert...
20 PRINTA                         und das Ergebnis ausgegeben
30 END                          ; Programmende
RUN                             ; Befehl zum Starten des Programms
 34
READY
10 A$="HALLO,"                  ; Zeichenkette wird definiert
20 A$=A$+"BASIC."                 und verlängert...
30 PRINTA$                        A$ wird ausgegeben
RUN
HALLO,BASIC.
READY
 PRINT                          ; erzeugt eine Leerzeile

 READY
```



S O N D E R Z E I C H E N

1) DAS SEMIKOLON (;) :

Steht hinter dem auszugebenden Ausdruck eines PRINT-Befehls ein Semikolon, so bewirkt dies, daß der nächste auszugebende Ausdruck gleich hinter dem ersten steht, und nicht erst in der nächsten Zeile.
Beispiel:

```
10 A=6                        ; Variablen werden definiert
20 B=10
30 PRINT A;B                    und hintereinander ausgegeben
RUN
 6 10
READY
10 A$="YEAH !!!"              ; Textvariablen (Strings) werden
20 B$="SUPER !!!"               definiert
30 PRINT A$;B$                  und hintereinander ausgegeben
RUN
YEAH !!!SUPER!!!!
READY
```

Bei Zahlen werden davor und danach Leerzeichen gesetzt, so daß diese Lücken entstehen.

2) DER DOPPELPUNKT (:) :

Der Doppelpunkt dient zur Trennung zweier BASIC-Befehle, um Platz zu sparen.
Beispiel:

```
10 A=11                       ; ohne Doppelpunkte:
20 B=16                         Vier Zeilen
30 C=20
40 PRINT A;B;C
```

verkürzt durch Doppelpunkte:

```
10 A=11:B=16:C=20:PRINTA;B;C  ; mit Doppelpunkten:
                                eine Zeile
```

3) DAS KOMMA (,) :

Werden zwei Argumente, die hinter einem PRINT-Befehl stehen, durch ein Komma getrennt, so wird das zweite Argument 15 Stellen vom ersten entfernt ausgegeben.
Beispiel:

```
PRINT 10,20
10              20
READY
PRINT 1234,5678
1234            5678
READY
```

S O N D E R B E F E H L E

Für "PRINT" gibt es mehrere Zusatzbefehle, die eine bestimmte Funktion haben:

1) PRINT TAB(x) :

Die Bezeichnung "TAB" kommt von "Tabulator" und bewirkt, daß alle Argumente, die unmittelbar (durch Semikolons getrennt) hinter dem Befehl stehen, auf der Position x und dahinter ausgegeben werden.
x muß zwischen 0 und 63 liegen.
Beispiel:

```
PRINTTAB(10);"BASIC"
          BASIC
READY
```

(Dieser Befehl funktioniert auch mit Variablen und Zahlen)

2) PRINT @ :

Dieser Befehl funktioniert genauso wie der vorangegangene, nur daß man nicht nur in einer Zeile positionieren kann, sondern eine ganz bestimmte Bildschirmposition anspricht.
Der Bildschirm der LASER-Computer hat 512 Positionen (16 Zeilen mal 32 Zeichen). Man spricht sie mit den Zahlen 0 - 511 an.
Diese Zahl (oder Variable) setzt man direkt hinter den Befehl, dann schließt man sie mit einem Komma ab und kann dann die auszugebenden Argumente angeben (durch Semikolons getrennt).
Beispiel:
PRINT@0,"BASIC"
Das "BASIC" wird nun in der linken oberen Ecke stehen.

3) PRINT USING :

USING ist ein Befehl, der die Form einer Ausgabe bestimmt.
Dargestellt wird dieses Format in einer Zeichenkette (in Anführungsstrichen) , die direkt hinter dem Befehl steht.
Es gibt ein paar Zeichen, die ganz bestimmte Auswirkungen auf das Format des danachstehenden Arguments haben (logisch !!).
Alle anderen Zeichen werden einfach an der entsprechenden Stelle ausgegeben.

Das Nummernzeichen (#):
Es bestimmt die Anzahl der Stellen einer Zahl vor bzw. nach einem Dezimalpunkt. Sind mehr Stellen nach dem Punkt vorhanden, so wird gerundet, sind mehr Stellen vor dem Punkt vorhanden, so wird vor der Zahl ein Prozentzeichen (%) ausgegeben.

Der Dezimalpunkt (.) :
Er stellt die Trennung zwischen Vor- und Nachkommastellen dar.

Das Komma (,):
Wird es vor den Dezimalpunkt gesetzt, so bewirkt es, daß vor jeder dritten Vorkommastelle ein Komma steht.

Das Ausrufungszeichen (!):
Es bewirkt, daß nur das erste Zeichen einer Zeichenkette ausgegeben wird.

Das doppelte Dollarzeichen ($$):
Es bewirkt die Ausgabe eines Dollarzeichens vor der Zahl und die Reservierung zwei weiterer Vorkommastellen.

Der doppelte Stern (**):
Bei Eingabe dieses Zeichens am Anfang der Stellenvorgaben werden zwei Vorkommastellen reserviert und zusätzlich vorhandene Leerstellen mit Sternen ausgefüllt.

Das doppelte Stern- mit Dollarzeichen (**$):
Es kombiniert die beiden vorgenannten Symbole,wobei hier drei Vorkommastellen reserviert werden, von denen eine als Dollarzeichen erscheint.

Vorzeichen (+/-):
Wird am Anfang oder Ende des Vormatfeldes das Pluszeichen gesetzt, so bekommt die auszugebende Zahl an der entsprechenden Stelle ein positives bzw. ein negatives Vorzeichen.Beim Minuszeichen erfolgt dies nur im negativen Fall.

Beispiele:

```
PRINT USING"##.##";333.333
%333.33
READY

PRINT USING"$$###.##";333.333
 $333.33
READY

PRINT USING"+##.##";50-52
-2.00
READY
```

So, das war's für's erste Mal.
Ansonsten wünsche ich Euch noch ein frohes Fest, einen guten Rutsch ins neue Jahr, alles Gute und wenig Errors.

Euer

Christian Hoppe

SS-SOFTWARE SOFTWAREVERSAND
RINGSTR. 30, 2970 EMDEN 1, TEL.: 04921/22768
BANKKONTO: STADTSPARKASSE EMDEN (BLZ 284 500 00) NR. 100017623

FIRMA/HERRN/FRAU
OTTO
HINZSTR. 1

417/SI

1000 BERLIN 47

IHRE ZEICHEN U. NACHRICHT,	UNSERE ZEICHEN U. NACHRICHT		EMDEN
MM HALLO	K	L	9.12.1985

RECHNUNG

RECHNUNGSNUMMER: 1
RECHNUNGSDATUM : 9.12.1985

WIR LIEFERTEN IHNEN:

ARTIKELNAME OD. LEISTUNG	EINHEITEN	PREIS/EINHEIT	GESAMTPREIS/DM
NAEGEL	2	12.75	25.50

SUMME, NETTOWARENWERT:	25.50
VERPACKUNGSKOSTEN:	1.00
GESAMTPREIS:	26.50
VERSANDKOSTEN (PORTO, FRACHT):	2.00
GESAMTBETRAG/DM: >>>>>	32.21

? Wo ist die MWST ?

BETRAG DURCH NACHNAHME ERHALTEN.

Z 80-CODE-TABELLE 403/MA

DEZ	OPCODE	BEFEHL	DEZ	OPCODE	BEFEHL
0	00	NOP	128	80	ADD B
1	01	LD BC,NN	129	81	ADD C
2	02	LD(BC),A	130	82	ADD D
3	03	INC BC	131	83	ADD E
4	04	INC B	132	84	ADD H
5	05	DEC B	133	85	ADD L
6	06	LD B,N	134	86	ADD (HL)
7	07	RLCA	135	87	ADD A
8	08	EX AF,AF'	136	88	ADC B
9	09	ADD HL,BC	137	89	ADC C
10	0A	LD A,(BC)	138	8A	ADC D
11	0B	DEC BC	139	8B	ADC E
12	0C	INC C	140	8C	ADC H
13	0D	DEC C	141	8D	ADC L
14	0E	LD C,N	142	8E	ADC (HL)
15	0F	RRCA	143	8F	ADC A

U.S.W.

1.NOVEMBER 1985

PROGRAMMTEST : VON GILBERT BURCKHARDT

HIER MOECHTE ICH EUCH WIEDER ZWEI PROGRAMME VORSTELLEN.

DIESE SIND BEIDE VON
TIMM MARKWITZ
FRH.-V.ROTSMANNSTR.40

3559 ALLENDORF/EDER

"ALLE PROGRAMME HABEN EINE AUSGEZEICHNETE GRAFIK" VERSPRICHT DIE PROGRAMMLISTE, UND DAS IST WIRKLICH NICHT GELOGEN ! DIE GRAFIKEN SIND TROTZ DER RELATIV GERINGEN AUFLOESUNG DER LASER-COMPUTER SEHR GUT.

SO NUN ABER ZU DEN EINZELNEN SPIELEN:

GHOSTHUNTER

HIER MUSS MAN VERSUCHEN "SAM, DEN GEISTERJAEGER" MIT DEM LINKEN JOYSTICK ODER DEN CURSOR-TASTEN SO ZU DIRIGIEREN, DASS ER ALLE 12 GEISTER FANGEN KANN. DAZU MUSS ER SICH SEITLICH UNTER DIESE STELLEN UND DANN SPRINGEN. ERSCHWERT WIRD DAS ALLERDINGS DURCH STEINE DIE DEN WEG VERSPERREN SOWIE DIE EINSTUERZENDEN STOCKWERKE. FAELLT MAN DURCH DIE LOECHER IN DEN ETAGEN ZU TIEF HERUNTER UM NOCH GEISTER JAGEN ZU KOENNEN, SO LAESST SICH SAM AUF KOSTEN EINES LEBENS (DIESES VERLIERT ER WENN ER AUF EINEN STEIN SPRINGT) ZUM AUSGANGSPUNKT ZURUECK-BRINGEN.

BEWERTUNG:

ZUM PREIS VON 15DM, MEINE ICH, IST DIESES PROGRAMM WIRKLICH ZU EMPFEHLEN. MAN SOLLTE ABER NACH MOEGLICHKEIT DIE JOYSTICK-VERSION NEHMEN.

TARZAN

MAN MUSS DURCH SCHNELLES MEHRMALIGES DRUECKEN DER RETURN-TASTE DIE SPIELFIGUR AM RECHTEN BILDSCHIRMRAND, WELCHE TARZAN DARSTELLT, IN BEWEGUNG BRINGEN. KURZ VOR DEM ABGRUND MUSS MAN MIT SPACE ABSPRINGEN. HAT TARZAN EINE GENUEGEND HOHE GESCHWINDIGKEIT, SO ERREICHT ER IM SPRUNG DIE LIANE UND DAMIT DAS RETTENDE UFER. DORT MUSS ER NUN VERSUCHEN ZU JANE ZU GELANGEN, DIE UM HILFE RUFT. DOCH VORSICHT, EIN WUETENDER GORILLA WIRFT MIT KOKOSNUESSEN NACH IHM. WIRD ER GETROFFEN, VERLIERT ER EIN LEBEN. EBENSO VERLIERT ER EIN LEBEN WENN ER DIE LIANE NICHT ERREICHT. DANN STUERZT ER NAEMLICH IN EINEN TUEMPEL UND WIRD VON EINEM LAUERNDEN KROKODIL GEFRESSEN.

BEWERTUNG:

DIE GRAFIK DIESES SPIELES IST EINFACH KLASSE. ICH HABE NOCH KEIN SPIEL MIT EINER BESSEREN GESEHEN. FUER DEN PREIS VON 15DM IST ES SEHR ZU EMPFEHLEN.

Steffen Siebert
Ringstr. 30
2970 Emden
Tel. 04921/22768

VZ200

Emden, den 29.10.1985

So, das wärs. Vielleicht druckst Du ja mal meinen Briefkopf in der Info ab, vielleicht regt das die Mitglieder an, auch so etwas zu machen.

Mit freundlichen Computergrüßen

---

1. VZ 200 Fan-Club
Wolfgang Maschke
Waltersdorfer Ch. 99

1000 Berlin 47

Hallo Wolfgang,

hier noch ein kleiner Nachtrag zu dem Brief von gestern. Bitte entschuldige den schlechten Druck des anderen Briefes, aber ich hatte das Farbband erst vor 3 (!) Tagen aufgefüllt. Heute habe ich mir erstmal ein neues Farbband besorgt.

Hast Du die Stempelfarbenpaste schon ausprobiert? Wenn ja und mit gutem Erfolg, schreibe mir bitte eine kurze Nachricht.

Hier kommt nun noch etwas für die Info:

Hinweise zum **Drucker** Seikosha GP-100A

Nach früheren Infos zu urteilen besteht ein Bedarf an einer deutschen Übersetzung des Druckerhandbuchs. Ich bin in der glücklichen Lage, eine solche Übersetzung zu besitzen und bin bereit, eine Kopie der Übersetzung für DM 5.00 Kopier- und Portokosten an interessierte Clubmitglieder zu verschicken.

Das Geld schickt bitte als Schein, Verrechnungsscheck oder überweist es auf mein Konto 100017623 bei der Stadtsparkasse Emden (Blz 284 500 00).

Meine Anschrift: Steffen Siebert, Ringstr. 30, 2970 Emden
Tel.: 04921/22768

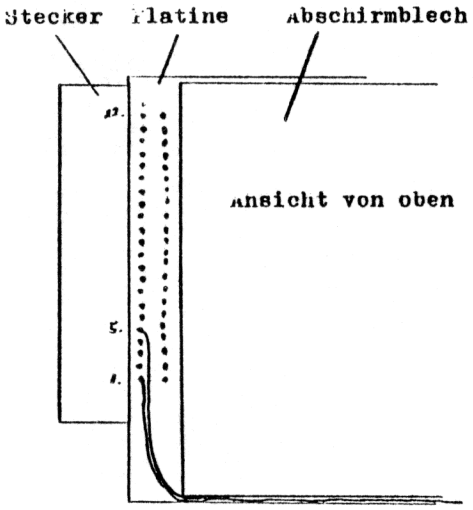
Zu dem Problem von Heinz Ludger auf Seite 42:

Auch mein Drucker liefert seit neustem nicht mehr den Wert 4 auf 'PRINTINP(0)'. Wenn man aber 'PRINTINP(0)AND1' eingibt, erhält man immer 0, wenn der Drucker bereit ist und 1, wenn der Drucker beschäftigt ist.

Bauanleitung für eine Reset-Taste von Steffen Siebert

Einige werden sicher schon eine Reset-Taste an Ihrem Computer vermißt haben, um aus abgestürzten Programmen, meißt Maschinenprogramme, zurückzukommen. Als Material braucht man nur einen kleinen Taster und etwas Draht, der Aufbau ist allerdings nicht ganz leicht, da man löten muß. Außerdem muß man eine Speichererweiterung besitzen.

Montage: Wenn man die Speichererweiterung aufgeschraubt hat, sieht man hinter dem Stecker auf der Platine zwei Reihen mit je 22 Pins, wo der Stecker angelötet ist. Wenn man nun die Erweiterung so betrachtet, daß der Stecker oben ist, muß man in der oberen Pinreihe den ersten und fünften Pin vorsichtig je ein Kabel anlöten. Diese beiden Kabel verbidet man dann mit dem Taster.
Man kann am Ende des Gehäuses der Erweiterung ein Loch bohren und den Taster fest an die Erweiterung montieren (aufpassen, daß das Gehäuse noch zugeht!) oder, wenn man kein Loch in seiner Erweiterung haben will, die Drähte durch die Lüftungsschlitze an der Oberseite des Gehäuses führen und den Taster außen anbringen.



STEFFEN SIEBERT
Ringstraße 30
2970 EMDEN
Tel. 04921 / 22768

P E R I P H E R A L - P L A T I N E

Mit dieser Platine können Sie mehrere Erweiterungsgeräte gleichzeitig an Ihrem VZ/LASER betreiben. Die Platine wird ganz einfach an den Peripheral-Port angeschlossen. Nun können Sie zum Beispiel die Centronic-Schnittstelle, die Joysticks und den Light-Pen gleichzeitig benutzen, ohne jedes mal den Computer ausschalten zu müssen. Die Platinen sind alle getestet und gegen Korrosion geschützt.

Es sind drei verschiedene Modelle erhältlich :

Modell 1 : zum Anschluß von zwei Erweiterungsgeräten
Preis 39,- DM

Modell 2 : zum Anschluß von drei Erweiterungsgeräten
Preis 44,- DM

Modell 3 : zum Anschluß von vier Erweiterungsgeräten
Preis 54,- DM

Bei allen sind noch zusätzlich 6 DM Versandkosten zu entrichten.

Erhältlich bei : Manuel Barth
Ernst-Ludwig-Str.14
6501 Budenheim

Telefonische Bestellungen können zwischen 16 und 20 Uhr unter der Rufnummer 06139/8645 entgegen genommen werden.

Neue SuperPokes:

Hier sind noch einige Pokes, mit denen man bei den Spielen die Anzahl seiner 'Leben' verändern kann.

Frogger:
Beim Titel mit Break unterbrechen.
POKE-32233,62:POKE-32232,x
POKE31125,0:POKE31126,128:?%

Key-Hunter:
Programm mit Monitor laden oder MPG-Lader (273/81) laden und im Direktmodus eingeben:
POKE31880,x:POKE31125,233:POKE31126,122:?%

Cosmic-Rescue:
Verfahren wie oben. Statt POKE31880,x POKE32121,x-1 eingeben.

(Hinweis: x steht für die gewünschte Anzal der 'Leben')

Wer mehrere Programme überspielen muß wird folgende Pokes schätzen:

POKE30846,80:POKE30847,52:POKE30845,195

Nach Eingabe hört man einen stündigen Ton, außer beim Sven

und Laden. Man braucht also nicht mehr ständig auf dem Bildschirm zu starren, sondern hört, wenn der Computer fertig ist. Mit POKE30845,201 stellt man den Ton wieder ab.

Erklärung: Bei jedem Interrupt springt der Computer nach 30845, wo normalerweise ein Return (201) steht. Durch die Poke springt der Computer erst zu der Tastaturpieps-Routine. Beim Laden und Sawen wird der Interrupt jedoch abgestellt, man hört also auch keinen Ton mehr.

Zu Uwe Schlenthers Angebot auf Seite 26:

Ich finde den Preis für ein Programm, mit dem man Maschinenprogramme kopieren kann, mit DM 10 ziemlich unverschämt. !! ich auch
Mein Programm NPG-Loader (273/SI) kostet nur DM 1.50 und kopiert B-Files recht komfortabel.

Für alle Besitzer von Logos und alle Interessenten an einem (wie ich fine) gutem Textverarbeitungsprogramm.

Das Programm Logos (277/SI) ist jetzt unter der selben Nummer als verbesserte Version erhältlich, bei der es Groß- und Kleinschrift und Umlaute gibt. Dabei ist die Tastatur umbelegt, so daß man für Großbuchstaben nur Shift und den entsprechenden Buchstaben drücken muß.

Allerdings ist zur benutzung das Programm Dt. Tastatur (276/SI) erforderlich! Anleitungen werden bei der Bestellung mitgeliefert.

Das wären die Tips. Ich habe noch eine universal verwendbaren Adventureplan beigelegt. Vielleicht kannst Du eine Kopie bei der Programmliste unterbringen, oder zumindest das Programm in der Info veröffentlichen.

Die Anleitung für den Text-Editor habe ich beigelegt.

Das Ändern von Gold-Max für 16k funktioniert nicht, ich habe noch mal alles versucht.

Um compilierte Programme für Version 1.1 herzustellen, brauchst Du nur eine weitere Version des Compilers. Du lädst den Compiler mit dem Monitor (den Monitor vorher mit RE A000 B148 7AF9 CR 7AF9 verschieben) und setzt mit MM B9D3 45h ein. (dort steht sonst 3Ah). Nun kannst Du den Compiler wieder abspeichern. Die Programme, die mit diesem Compiler compiliert werden, müßten auf Version 1.1 laufen. Schon compilierte Programme werden genauso geändert (gleiche Werte!).

Ich habe noch eine Bauanleitung für einen Resettaster beigelegt, so wie eine Bestellung.

Mit freundlichen Computergrüßen

P. Gil

Buchbesprechung

des Buches 'Das Laser-DOS' von Gerhard Wolf

Dieses 131 Seiten starke Buch beschäftigt sich sehr gründlich mit dem Diskettenlaufwerk und dem DOS für die Laser-Baureihe.

Im ersten Kapitel werden die Funktionsweisen von Diskettenlaufwerken und Disketten allgemein und beim Laser im Besonderen beschrieben. Dabei wird auch der bekannte Trick des 'Diskettenlochens' beschrieben. Auch eine Installationsanleitung des Laufwerkes fehlt nicht, ein Teil, den man eigentlich nur im Handbuch des Laufwerkes vermuten würde.

Im zweiten Kapitel wird auf den Aufbau des DOS eingegangen und die grundsätzliche Syntax der DOS-Befehle beschrieben sowie eine Befehlsübersicht gegeben. Dabei feht auch der Befehl 'Status' nicht, der erst ab DOS-Version 1.2 vorhanden ist.

Im dritten Kapitel werden nun sämtliche DOS-Kommandos einzeln ausführlich beschrieben, wobei auch Beispiele und die Angabe von möglichen Fehlern nicht fehlen.

Das vierte Kapitel besteht aus einer Liste aller möglichen Fehlermeldungen mit Erläuterungen.

Im fünften Kapitel werden einige Tips zur Programmierung gegeben, mit denen man auch kleine Schwächen des DOS bewältigen kann.

Im sechsten Kapitel ist ein Anwendungsbeispiel in Form einer Adreßverwaltung beschieben. Neben dem Basiclisting werden Erläuterungen zum Aufbau und zur Bedienung gegeben.

Das siebte Kapitel befasst sich mit den technischen Daten des Laufwerkes. Es wird der Aufbau der Diskette und die Speicherung von Daten ebenso beschrieben, wie die Aufteilung des DOS-Vektorenbereiches.

Im achten Kapitel wird der Aufbau der Schnittstelle zwischen dem Computer und dem Laufwerk erläutert.

Im neunten Kapitel werden die Adressen der wichtigsten DOS-Routinen aufgelistet. Anschließend werden die Routinen einzeln beschrieben, sowie Beispiele für die Anwendung der Routinen gegeben.

Durch die breite Fächerung der Themen ist das Buch für alle Besitzer des Diskettenlaufwerkes gleichsam geeignet, egal ob Anfänger, Fortgeschrittener oder 'Profi', der das Laufwerk auch in Maschinenprogrammen einsetzen möchte.

Besonders lobenswert ist die Ausführlichkeit, mit der der Autor alle Bereiche des Laufwerkes beschreibt. Sehr hilfreich ist auch die große Anzahl der Beispiele, durch die die Verständlichkeit sehr gefördert wird.

Der Titel des Buches von Gerhard Wolf ist 'Das Laser-DOS für Laser 110,210,310 und VZ 200'. Das Buch ist im Vogelverlag Würzburg unter der ISBN-Nummer 3-8023-0868-9 für DM 40.-- erhältlich.

Steffen Siebert

VERKAUFE DEFEKTEN VZ 200 (TOP ZUSTAND) FÜR 50 DM.
LUDGER HEINZ / KURT-SCHUMACHER-STR.6A / 6501 ZORNHEIM

'VERKAUFE MEINEN LASER 110
'IN ORIGINAL-VERPACKUNG,
'WEGEN UMSTIEG AUF LASER
'310 FUER 150 DM.DAZU NOCH
'ORIGINAL SANYO-KASSETTEN:
'IN-LINE-ASSEMBLER UND DIS-
'ASSEMBLER FUER JE 20 DM.
'ZUR ZEIT BIN ICH NUR
'SCHRIFTLICH ZU ERREICHEN
'UND ZWAR UNTER FOLGENDER
'ADRESSE: ANDREAS POST
' BACHGASSE 30
' 6944 HEMSBACH
'
'MIT FREUNDLICH COMPUTER-
'GRUESSEN AUS HEMSBACH
'
'FUER CLUBMITGLIED NR.22

Verkaufe Original Sanyo-Video Software: ANDREAS POST
In-Line Assembler
Bibliothek
Luftabwehr
ausserdem Cassette-Puls-Regenerator CPR DM 25,--
Rolf Ulrich Schwabach Tel. 09122/13747 nach 18 Uhr

je Cassette DM 15,--

IN MEINEM BRIEF VOM 25.11.85 WOLLTE ICH EINE ANZEIGE AUFGEBEN, IN DER ICH
5 PROGRAMME FÜR 50 DM VERKAUFEN WOLLTE. DIESE ANZEIGE MÖCHTE ICH HIERMIT
UMÄNDERN. ES SIND NUR NOCH 2 PROGRAMME, DIE ICH FÜR 20 DM VERKAUFEN WILL

VERKAUFE FOLGENDE ORIGINAL SOFTWARE
WURM V 1.4 STEFAN BRÜNING
TRASH-MAN STEFAN BRÜNING

LUDGER HEINZ / KURT-SCHUMACHER-STR.6A / 6501 ZORNHEIM

VERKAUFE 16 K ERWEITERUNG FÜR VZ 200 (ZUSTAND 1A) FÜR 75,-- DM
LUDGER HEINZ / KURT-SCHUMACHER-STR.6A / 6501 ZORNHEIM

Timm Markwitz
Frh.-v.-Rotsmannstr.40
3559 Allendorf/Eder
Mitgl.Nr.:45

Allendorf,den 17.11.85

Wolfgang Maschke
Waltersdorfer Chaussee 99
1000 Berlin 47

Hallo Wolfgang!

Hier der angekündigte Bericht über die beiden Schachprogramme.

SOFTWARETEST: Schachprogramme

Für die Laser/VZ-Serie werden z.Zt. mehrere Schachprogramme angeboten.Zwei davon habe ich getestet,und zwar PROTHEUS-Schach von Sanyo-Video (83,-DM) und die CHESS-MACHINE von EMDV (30,-DM). Angesichts des erheblichen preislichen Unterschiedes stellt sich die Frage,ob sich die Mehrinvestition lohnt.

Erster Kritikpunkt sind die Anleitungen.Der kleine Zettel mit der winzigen Schrift,der dem Sanyo-Programm beiliegt,ist etwas für Nahkämpfer mit Brille,enthält aber alle wichtigen Informationen.
Karger ist da die Anleitung zum EMDV-Programm.Auf dem beigelegten Zettel steht,wie man die Züge einzugeben hat und wie man eine Problemstellung aufbaut,aber kein Wort über Vorschlagszug, Spielstufen,Zugzurücknahme usw.

Doch nun zu den Programmen selbst.Der Aufbau des Menues ist bei beiden gleich.Mit 'N' kann man ein neues Spiel beginnen,'P' dient zur Anwahl des Problemstellungsmodus und mit 'D' kann man sich ein Demo-Spiel ansehen.
Zusätzlich kann man beim Sanyo-Programm mit 'X' die Darstellung der Figuren für S/W bzw. Farbmonitor modifizieren.

Die Grafik des EMDV-Programms ist ein wenig enttäuschend (einfache Blockgrafik,die Figuren werden als Buchstaben dargestellt; D=Dame,K=König) und damit auch etwas unübersichtlich.
Ganz anders präsentiert sich da das Protheus-Schach.Alles wird in MODE(1) dargestellt,die Figuren sind hervorragend animiert! Das Schachbrett nimmt jeweils eine Hälfte des Bildschirms in Anspruch,auf der linken Seite werden die letzten Züge angezeigt, beim Sanyo-Programm sind es,bedingt durch die MODE(1)-Grafik, ein paar weniger.

Beide Programme gestatten eine Einstellung der Spielstufe von 0-6.Ab Stufe 1 kann man sich mit 'V' einen Vorschlagszug vom Programm geben lassen.Mit 'Z' kann man einen Zug zurücknehmen, was das Protheus-Schach mit einem ärgerlichen "OH NO!" quittiert.

Ich habe die Programme auch gegeneinander spielen lassen.
An dieser Stelle möchte ich noch einmal dem Wolfgang danken, der dieses Spiel erst möglich gemacht hat,indem er mir eine zweite 16k-Erweiterung zu Verfügung gestellt hat.
Doch nun zum Spiel selbst.Anhand der beigefügten Zugliste kann man es nachvollziehen.
Bei beiden Programmen wurde Stufe 3 gewählt.

Das Spiel beginnt sehr konventionell,keines der Programme bietet etwas außergewöhnliches.
Weiß bietet im 6. Zug einen Damentausch an,den schwarz auch wahrnimmt.Das relativ frühe Schach von schwarz im 8.und 9. Zug hat keine Auswirkungen auf das weitere Spiel.
Im Mittelteil bemühen sich beide Programme um die Festigung ihrer Position,spielen teilweise aber sehr stark auf Steingewinn.
Das Spiel ist ziemlich ausgeglichen,weiß hat leichte Vorteile (offene Turmlinie).
Im Endspiel erkennt keins der Programme,daß die Bauern mit ins Spiel gebracht werden müßen und die einzige Siegchance in einer Bauernumwandlung liegt.
Beide Prg. zeigen deutliche Schwächen,sie spielen Züge,die außer einem kleinen Schach keinen entscheidenden Vorteil bringen.
Es wird ein äußerst langwieriges Endspiel,da keines der Prg. in der Lage ist,ein Remis anzubieten.
Nach dem 68.Zug habe ich das Spiel abgebrochen,da nur noch die dieselben Züge gespielt wurden.
Zwei andere Partien gingen ähnlich aus.Beiden Programmen scheinen die gleichen Programmstrukturen zugrunde zu liegen.
Bewertung:Wäre das Endspiel besser gewesen,hätte es ein durchaus befriedigendes Spiel sein können.
Zwei gleichstarke Programme,die sich gegenseitig in nichts nachstehen.

Gesamtbeurteilung:

WER...
nur hin und wieder Schach spielt oder ein Programm zum lösen von Schachproblemen braucht und sich dabei von einer gewissen Unübersichtlichkeit der Grafik nicht stören läßt,der kaufe sich ruhig das EMDV-Programm.Er wird sicher nicht schlecht bedient sein und eine Menge Geld sparen.

WER...
aber öfters Schach spielt und das nötige Kleingeld hat,sollte sich mit gutem Gewissen das Sanyo-Programm zulegen.Die überragende Grafik ist ihr Geld wert!

Mit vielen Grüßen

P.S.

Die Firma Scheufler Computer Versand,Hintere Gasse 42,7119 Niedernhall bietet für 59,-DM ebenfalls ein Schachprogramm an.Es wäre sicherlich interessant,wenn jemand,der dieses Programm besitzt, darüber berichten könnte.

ZUGLISTE

WEISS: PROTHEUS-SCHACH VON SANYO-VIDEO
SCHWARZ: CHESS-MACHINE VON EMDV

NR.	WEISS	SCHWARZ
1.	E2-E4	E7-E5
2.	G1-F3	B8-C6
3.	F1-B5	A7-A6
4.	B5XC6	D7XC6
5.	D2-D4	E5XD4
6.	D1XD4	C8-E6
7.	C1-F4	D8XD4
8.	F3XD4	F8-B4 +
9.	F4XD2	G8-F6
11.	D4XE6	F7XE6
12.	E4-E5	F6-E4
13.	D2-E3	B7-B6
14.	F2-F3	E4-C5
15.	E3XC5	B6XC5
16.	0-0-0	A8-B8
17.	H1-E1	B8-B4
18.	E1-E3	0-0
19.	D1-D7	F8-F7
20.	D7XF7	G8XF7
21.	E3-D3	B4-D4
22.	D3-A3	D4-H4
23.	H2-H3	H4-H5
24.	A3XA6	H5XE5
25.	A5XC6	E5-E1 +
26.	C1-D2	E1-E5
27.	C6XC7 +	F7-F6
28.	C2-C4	E5-G5
29.	G2-G4	G5-E5
30.	D2-D3	G7-G5
31.	C7XH7	E5-E1
32.	H7-C7	E1-F1
33.	D3-E2	F1-B1
34.	B2-B3	B1-B2 +
35.	E2-E3	B2XA2
36.	C7XC5	A2-H2
37.	B3-B4	H2XH3
38.	B4-B5	H3-H7
39.	B5-B6	H7-B7
40.	C5-B5	F6-E7
41.	C4-C5	E7-D7
42.	B5-B4	D7-C6
43.	B4-C4	B7-F7
44.	C4-C3	F7-D7
45.	F3-F4	D7-D5
46.	F4XG5	D5XG5
47.	B6-B7	C6XB7
48.	E3-F4	G5-D5
49.	C5-C6 +	B7-C7
50.	G4-G5	D5-D4 +
51.	F4-E5	D4-D5 +
52.	E5XE6	D5XG5
53.	E6-F6	G5-D5
54.	C3-C4	D5-D6 +
55.	F6-E5	D6XC6
56.	C4-D4	C6-C5 +
57.	E5-E6	C7-C6
58.	D4-D6 +	C6-B5
59.	D6-D4	C5-C4
60.	D4-D3	C4-C5
61.	D3-D4	C5-C4
62.	D4-D6	C4-C5
63.	D6-D4	C5-C4
64.	D4-D3	C4-C5
65.	D3-D4	C5-C4
66.	D4-D3	C4-C5
67.	D3-D4	C5-C4
68.	D4-D6	C4-C5

--> ABBRUCH

In der linken oberen Ecke wird bei beiden Programmen der 'Denkvorgang' durch ein blinkendes Sternchen angezeigt. Darüber steht eine Zahl,über die nirgands eine Bemerkung gemacht wird.Ich vermute,daß dies die Zahl der vorausberechneten Halbzüge ist.

Noch einige Kritikpunkte:mit der Taste 'R' gelangt man beim Sanyo-Programm vom Spiel zurück ins Menue,was ärgerlich sein kann,wenn man die Taste zufällig drückt (was mir schon öfters passiert ist!).Besser ist dies bei der Chess-Machine gelöst, hier muß man CTRL/Break drücken.
Bei beiden Programmen fehlen wünschenswerte Optionen,wie z.B. die Möglichkeit zum ausdrucken der Zugliste oder eine Schachuhr.
Der Cursor beim EMDV-Programm läßt sich über den ganzen Bildschirm bewegen,was doch etwas schlampig programmiert ist,da man so das Schachbrett zerstören kann.
Zu kritisieren sind auch die langen Wartezeiten ab Stufe 4,so daß man eine Menge Geduld braucht.

WERNER ILLMANN 6080 GROSS-GERAU SCHLESISCHE STR.8

HALLO WOLFGANG !

WER HAT SICH NOCH NICHT GEAERGERT DAS ER MIT DER FLOPPY
INNERHALB EINES PROGRAM'S DATEIEN NICHT MIT VARIABLEN ODER
FREI WAEHLBAREN DATEI NAMEN AUFRUFEN KANN.

HIER EIN UNTERPROGRAMM MIT DEM MAN DAS AENDERN KANN.

DAS PROGRAMM MUSS AM ANFANG STEHEN UND ES DARF BIS ZEILE
NR. 420 NICHTS VERAENDERT WERDEN.
MAN KANN NUN DIE EINZELNEN FUNKTIONEN MIT GOSUB 100/150/200/
250/300/400 AUFRUFEN.
AB ZEILE 500 KANN DER PROGRAMM-NAME JEDERZEIT GEAENDERT WERDEN

UND HIER DAS PROGRAMM.

```
10 REM DATEIEN MIT VER. NAMEN
20 REM
30 GOTO 500
100 REM OPEN DATEI INPUT (AUS DA
110 OPEN "XXXXXX",0
120 RETURN
150 REM OPEN DATEI PRINT(IN DA
160 OPEN "XXXXXX",1
170 RETURN
200 REM INPUT
210 IN# "XXXXXX",A$
220 RETURN
250 REM PRINT
260 PR# "XXXXXX",A$
270 RETURN
300 REM CLOSE DATEI
310 CLOSE "XXXXXX"
320 RETURN
400 REM DATEI LOESCHEN
410 ERA "XXXXXX"
420 RETURN
500 REM PROGRAMM START
550 INPUT"DATEI NAME (MAX. 6 ZEICHEN      ";DN$
570 IF LEN(DN$)<>6THENPRINT"DATEI NAME FALSCH":GOTO500
580 A(1)=31551:A(2)=31606:A(3)=31643:A(4)=31681:A(5)=31727
590 A(6)=31771
600 FORI=1TOLEN(DN$)
610 X$=MID$(DN$,I,1)
620 X=ASC(X$)
630 FORJ=1TO6
640 POKEA(J),X:A(J)=A(J)+1
650 NEXTJ
660 NEXTI
```

Werner Illmann

Spruch des Monats

„Nirgends ist Kommunikation bürokratischer als bei der Deutschen Bundespost. Ihre Hoheit hat allerlei kleinliche Bedenken. Ihre Stromwege sind nämlich in ihrer Sensibilität weltweit unübertroffen, und ein Bastler möge doch bitte keine Hand an sie legen. Lieber schickt ihre Hoheit die eigenen Bastler. Schließlich soll keiner auf die Idee kommen, die Waschmaschine an die Telefon-Steckdose anzuschließen. Die Zulassungspflicht für fernmeldetechnische Einrichtungen verhindert mehr Kommunikation, als sie reibungslos macht."

Mailbox-Betreiber und Ex-Spiegel-Redakteur Wolfgang Spindler

Uwe Koch
Duvalstr.16
3408 Duderstadt 1

Hallo VZ Fans !
gebt einmal im Direktmodus ein:

PRINT& und dann RETURN

Jeder normal Sterbliche rechnet jetzt mit der Fehlermeldung SYNTAX ERROR. Aber was kommt ?

```
?DISK COMMAND?SYNTAX ERROR

>ERROR
READY
```

Wer kann mir das erklären??????????????????????????????????????

Dann habe ich noch eine Liste von Calls zusammengestellt.
Wer noch mehr kennt, der schreibe mir bitte. Ich bin für jeden Rat dankbar.

Call:	Befehl:	Hex:	Lsb/Msb
457	CLS	1C9	201/1
73	Wartet auf Tastendruck	49	73/0
13392	SOUND	3450	80/52
10182	DISABLE	27C6	198/39
31185	INTERRUPT	79D1	209/121

als erstes muß ich mich bei Dir entschuldigen, weil Du solange nichts von mir gehört hast und mein Konto auch sehr geplündert ist.
Ich habe im Moment sehr viel zu tun und leider auch kaum Zeit für unseren gemeinsamen Freund: "VZ 200", trotzdem bin ich aber an allen Infos interessiert. Ich hoffe, daß ich im neuen Jahr' auch ein wenig an unserer "info - kiste" mitwirken kann.

Reinhard Wochnik
Allerstr. 17
3400 Göttingen
-Mgl.-Nr. 25-

Nun noch ein kleiner BREAK-Schutz in dezimal:

```
DATA 205,232,58,208,225,225,58,57,120,230,183,50,57,120,62,1
DATA 251,205,0,0
```

Mit POKE 30846,...
POKE 30847,...
POKE 30845,195 die Adresse stellen und jeder Versuch die BREAK-Taste zu drücken, bewirkt einen Systemstart bei 0.

Nun noch eine Frage:

Wie kann ich dieses MC in eine SAVE-Routine einsetzen, daß bei jedem LOAD eines Programmes diese Routine aktiviert wird?

Uwe Koch
Duvalstr.16
3408 Duderstadt 1

Hallo VZ Fans !
hier habe ich wieder ein paar Programme in Mode(1).
Das erste läuft in X-Basic kann aber mit Hilfe der PLOT-Routine aus der letzten Info umgeschrieben werden, so daß es bei allen läuft.Das zweite zeigt einen Baumstamm mit all seinen Schattenseiten.

```
 10 '31.10.1985 BY UWE KOCH
 20 C=2:F=0                      F kann in 10er Schritten bis 32 verändert
                                 werden.(So sieht es am besten aus!)
 30 MODE(1):COLOR,0:GCLS 3       Ohne X-Basic letzten Befehl weflassen
 40 PI=4*ATN(1):FORX=0TO127STEP2
 50 Y=8*SIN(X/20*PI)+55
 60 PLOT CC,63,F TO X,Y
 70 'PLOT CC,63,F TO X,63-Y      Diese Zeile ist wahlweise.Wird sie benutzt
                                 wo muß F=32 sein
 80 NEXT
 90 LET INKEY$=""THEN90
```

Jetzt der Baumstamm:

```
 1'Grafik By Uwe Koch 24.11.84
 5Color2,0
 10MODE(1):C=.1:B=1
 20 X=120:Y=0
 25SET(X,Y)
 30 Y=Y+C:X=X-B:IF X<=0 OR Y>=63,1000else 25
 1000 C=C+.1:B=B+.1
 1005 IF C>=18.8,1015
 1010 GOTO 20
 1015 C=.1:B=1:COLOR3
 1020 X=0:Y=63
 1025 SET(X,Y)
 1030 Y=Y-C:X=X+B:IF X>=127 OR Y<=0,1040 ELSE 1025
 1040 C=C+.1:B=B+.1
 1050 GOTO 1020
```

Und noch ein Programm "für's Auge":(X-Basic)

```
 5 ON ERROR GOTO 100
 10 CALL31185:C=1
 20 MODE(1):GCLS3:COLOR,0
 30 RECT CC,X,Y TO 127-X,63-Y
 40 X=X+1:Y=Y+1:IF X>=63 OR Y>=33,70
 50 C=C+1
 60 GOTO 30
 70 X=0:Y=X:C=C+1:GOTO 30
 100 C=1:RESUME
```

Spruch des Monats

„Kein Programm ist unnütz – es kann immer noch als schlechtes Beispiel dienen."

Zur Frage von Holger Langbein in der letzten Info:

"Gibt es eine verständliche Übersetzung der Errormeldungen ?"

Hier ist eine Aufstellung vom 64er wo die meisten unserer Errormeldungen auch zutreffen.

FEHLERMELDUNGEN

Dieser Anhang enthält eine vollständige Liste der Fehlermeldungen des COMMODORE 64 zusammen mit einer Beschreibung der Ursachen.

BAD DATA Von einem File wurden String Daten gelesen, das Programm erwartete jedoch numerische Daten.

BAD SUBSCRIPT Das Programm versuchte, ein Element eines Arrays anzusprechen, dessen Nummer außerhalb des in der DIM Anweisung vorgegebenen Bereichs liegt.

CAN'T CONTINUE Der Befehl CONT arbeitet nicht, wenn ein Programm nicht vorher mit RUN gestartet war, ein Fehler auftrat oder eine Zeile geändert wurde.

DEVICE NOT PRESENT Das angesprochene E/A Gerät war nicht verfügbar bei OPEN, CLOSE, CMD, PRINT#, INPUT# oder GET#.

DIVISION BY ZERO Division durch Null ist mathematisch undefiniert und nicht erlaubt.

EXTRA IGNORED Nach Aufforderung durch INPUT wurden zuviele Daten eingegeben. Nur die ersten wurden berücksichtigt.

FILE NOT FOUND Suchen Sie ein File auf Band, dann wurde eine END-OF-TAPE Markierung gefunden. Suchen Sie ein File auf der Diskette, dann existiert ein File dieses Namens nicht.

FILE NOT OPEN das mit CMD, PRINT#, INPUT#, GET# angesprochene File muß zuerst mit OPEN geöffnet werden.

FILE OPEN Sie versuchten ein File zu öffnen und benutzten dazu eine logische Filenummer, die bereits vergeben war.

FORMULA TOO COMPLEX Der Stringausdruck sollte in wenigstens zwei Teile aufgespalten werden, damit das System ihn bearbeiten kann.

ILLEGAL DIRECT INPUT kann nur innerhalb eines Programms benutzt werden und nicht im Direktmodus.

ILLEGAL QUANTITY Eine Zahl, die als Argument einer Funktion oder einer Anweisung benutzt wurde, liegt außerhalb des erlaubten Bereichs.

LOAD Es gibt ein Problem mit dem Programm auf der Kassette.

NEXT WITHOUT FOR Entweder wurden einige Schleifen nicht korrekt verschachtelt oder eine bei NEXT angegebene Variable entspricht nicht der bei FOR verwendeten.

NOT INPUT FILE Es wurde versucht mit INPUT# oder GET# Daten von einem File zu lesen, das nur zur Ausgabe bestimmt ist.

NOT OUTPUT FILE Sie versuchten Daten durch PRINT# an ein File zu senden, das nur zum Lesen geöffnet wurde.

OUT OF DATA Eine READ Anweisung wurde ausgeführt, es gibt aber keine Daten in einer DATA Zeile, die noch nicht mit READ gelesen wurden.

OUT OF MEMORY Es ist kein RAM Bereich mehr für Programm oder Variablen verfügbar. Dieser Fehler kann auch auftreten, wenn zu viele FOR...NEXT Schleifen oder Unterprogramme ineinander geschachtelt oder zu viele Klammern geöffnet wurden.

OVERFLOW Das Ergebnis einer Rechnung ist größer als die größte erlaubte Zahl (1.70141183 E + 38).

REDIM'D ARRAY Ein Array kann nur einmal DIMensioniert werden. Wird eine Array Variable aufgerufen, bevor sie DIMensioniert wurde, führt der Rechner eine automatische DIM Operation aus, wobei die Dimension auf zehn gesetzt wird. Jede folgende DIM Anweisung wird dann diesen Fehler verursachen.

REDO FROM START String Zeichen wurden eingegeben, während ein INPUT Statement numerische Eingabe erwartete. Tippen Sie einfach die korrekten Eingaben noch einmal und das Programm wird von selbst fortfahren.

RETURN WITHOUT GOSUB Eine RETURN Anweisung wurde entdeckt aber kein GOSUB Befehl wurde vorher gegeben.

STRING TOO LONG Ein String kann höchstens 255 Zeichen enthalten.

SYNTAX Eine Anweisung kann vom Commodore 64 nicht erkannt werden. Sie haben eine Klammer vergessen oder zuviel angegeben, ein Schlüsselwort falsch eingetippt, usw.

TYPE MISMATCH Dieser Fehler tritt auf, wenn Sie eine Zahl statt eines Strings verwenden und umgekehrt.

UNDEF'D FUNKTION Sie nennen Bezug auf eine selbst definierte Funktion, die noch nicht im DEF FN angelegt wurde oder deren Definitions-Zeile vom Programm noch nicht durchlaufen wurde.

UNDEF'D STATEMENT Eine nicht existente Zeilennummer wurde mit GOTO, GOSUB oder RUN angesprochen.

VERIFY Das Programm auf Band oder Diskette stimmt nicht mit dem Programm im Speicher überein.

Braunfelser Straße 41 tel: 06441-24672
6330 Wetzlar ab 19⁰⁰ Uhr

Lieber Wolfgang! Wetzlar, den 14.11.85

Als Erstes eine Stellungnahme zum Thema „SOFTWARE".
In den letzten Info-Kisten war sehr häufig über diverse Spielprogramme zu lesen. Das eine fand man fad', daß andere sehr flott.
Zum Thema „System-Software" , das sind Hilfsprogramme zum bequemen Erstellen von Maschinenprogrammen oder Zusatzprogrammen zum LASER-BASIC, fanden sich bis heute nur wenige Testberichte.
Zum Glück sind einige gute Programme erhältlich.
An dieser Stelle möchte ich einige Beispiele aufzählen.
1.) EXT. BASIC von ehemals SANYO, jetzt CE-TEC
2.) BASIC-TOOLKIT von EMDV, dem Ex-Basic recht ähnlich
3.) VZ-ASSEM ein 2 Pass Assembler von EMDV, die Eingabe der TExte erfolgt ähnlich der Eingabe wie im Basic, also gut überschaubar.
4.) Speziell für Discettenbesitzer ein „DISCETTEN-TOOLKIT".
Es beinhaltet einen guten Monitor, ein komfortables Kopiersystem, und einen sogenannten „DISCETTEN-DOCTOR" mit dessen Hilfe man im Stande ist den Discetteninhalt blockweise auf den Bildschirm zu holen und byteweise Änderungen im direkten Zugriff zu ermöglichen.

Im Zusammenhang mit diesen Programmen, welche allesamt über die „EMDV" zu beziehen sind, muß betont werden, daß unser Clubmitglied Horst Sukowsky und „EMDV" identisch sind!
H. Sukowsky hat diese sehr gute Software unter hohem persönlichen und finanziellen Aufwand erworben, und sie damit unserem Club zugänglich gemacht. Daß man solche Programme nicht für DM 5,- verkaufen kann versteht sich wohl von selbst.
Kauft man beispielsweise vergleichbare Programme für CPM oder andere Computer so zahlt man ein Vielfaches!
H. Sukowsky hat dafür gesorgt, daß inzwischen all diese Programme voll discettenfähig sind.
Mit Hilfe dieser wirklich sehr guten Programme ist das Erstellen, Editieren und die Erprobung von Maschinenprogrammen eine direkt angenehme Angelegenheit.
Jeder am Maschinen-Code interressierte sollte sich nach meiner Ansicht mit diesen Programmen beschäftigen, denn der Appetit kommt bekanntlich beim Essen.

Als Zweites folgende Neuigkeit für Discettenbesitzer Version 1.0!
Dank der Initiative von H. Sukowsky bin ich im Besitz des verbesserten DOS Betriebssystems Version 1.2!!!
Interressierte Clubmitglieder können sich vertrauensvoll an mich wenden. Das 8 K mal 8 E-prom mit einer 28 poligen IC-Fassung kostet DM 19,- incl. Porto. Ein Umbau ist recht schwierig wegen der durchkontaktierten Leiterplatte.
Für DM 39,- incl. Porto bin ich bereit für Clubmitglieder den Umbau durchzuführen.

Zum guten Schluß ein herzliches Dankeschön all denen die sich für den Club mit Beiträgen, Tips und Tricks bemüht haben.
An erster Stelle gilt der Dank unserem Häuptling „WOLFGANG" und seiner geduldigen Ehefrau-----stimmts ???? Ich denke schon!

Allen Clubmitgliedern und ihren „BESSEREN-HÄLFTEN" ein schönes Weihnachtsfest und ein friedliches und erfolgreiches

„ 1 9 8 6 "

Klaus Wennauer

Für das Weihnachts-Preisausschreiben hat die Firma EMDV eine großzügige Spende gemacht.
Hierdurch ist es möglich, wirklich lukrative Preise auszusetzen. !!

1. Preis :	Basic- Toolkit Assembler Monitor + VZ - Forth Schach Alle Programme werden auf einem Datenträger, wahlweise auf Diskette oder Kassette versandt .
2. Preis :	von den o. angegebenen Programmen vier Programme nach Wahl.
3. Preis :	drei Programme nach Wahl
4. Preis :	ein Datenrecorder Laser DR 10 !
5. Preis :	zwei Programme nach Wahl
6. Preis :	ein Programm nach Wahl

Wenn mehrere richtige Lösungen eingehen, entscheidet das Los !

Einsendeschluß ! 31. Januar 1986 - bitte die Lösung auf einer Postkarte dem Club schicken.
Diese Postkarte aber nicht mit weiteren Mitteilungen versehen !!
Nur Absender - Mitgl.-Nr. und Lösung !!!

Die Fragen zum Kreuzworträtsel.

Senkrecht :

1. Externes Steuermedium
2. Speichermedium
3. engl. "nicht"
4. bekannte Programmiersprache
5. Gerät um Listing auszu....
6. Gerät für die DFÜ
7. Befehl um Punkte zu löschen
8. Steht über "Mal-Taste"
9. Totaler Computerfan
10. Hilfe für Menüführungen
11. engl. spieken
12. Ende
13. Gewaltsamer Prg. Stop
14. Wenn Computer telef. , dann nennt man das ...
15. PRINT....."XXXX";a
16. Daten...Aufzeichnungsgeät
17. Computerzeitschrift
18. Befehl für die Farbwahl
19. Kurzname für selbstdef, Zeichen
20. Befehl für Kommentare in Prg
21. Fragt Punkt nach Farbe ab
22. Befehl, der das Prg fortsetzt
23. engl. Fehler
24. engl. Programme
25. kurzform von Trace Off
26. "Ausradieren"
27. [redacted]
28. heist zwar so, prozessiert aber nicht...
29. Name des Clubgründers
30. Befehl zum Punkte setzen
31. engl. oder

Waagerecht :

1. Datensichtgerät
2. Speicherbefehl für Cass.
3. kleinste Computereinheit
4. setzt Ex.-Basic außer Betrieb (Befehl)
5. Befehl für Musik
6. Rundes Speichermedium
7. engl. "Zwischengesicht"...
8. Leerzeichen
9. Taste / Schlüssel
10. engl. Kreis
11. 8 siehe 3. Waagerecht ergeben ein ....
12. Löscht einen Punkt
13. engl. drücken / schieben
14. engl. Name für höchste für Basic zugängl. Adr.
15. engl. und
16. Kurzname für Laufwerk
17. engl. Daten
18. 4 siehe 3 Waagerecht ergeben ein ....
19. engl. Benutzer
20. Kurzform für Trace On
21. Ende eines durch GOSUB angesprungenen Unterprg.
22. ... - NEXT
23. engl. Gehe nach
24. permanenter Speicher
25. Gegenteil von Sekrecht 24 in engl.
26. engl. Lese
27. Ex.-Basic Befehl zum erneuern von gelöschten Prg.
28. Maschienensprache
29. Blinkt am Bildschirm
30. Befehl zum Umschalten zwischen HRG und Text
31. Weltberühmtes Labyrinthspiel
32. Genaue Bezeichnung des Laser PP 40

Die Anfangsbuchstaben folgender Felder - in die richtige Reihenfolge gebracht-ergeben das aus 11 Buchstaben bestehende Lösungswort !

senkrecht	waagerecht
18	30
15	21
31	20
11	22
12	15
3	

Ich wünsche allen viel Glück !!


```
ADVENTUREPLAN
0 E$="     "
1 LPRINT
2 LPRINTE$;"ADVENTURE                    SEITE          ")
3 LPRINT"EBENE       "
4 LPRINTE$;FORZ=1TO66:LPRINT"-");NEXT:LPRINT:LPRINT:LPRINT
10 A$="|-----  -----"
20 B$="|            "
30 C$="-            "
40 D$="             "
50 FORZ=1TO12
60 LPRINTE$;FORX=1TO5:LPRINTA$;:NEXT:LPRINT"|"
70 LPRINTE$;FORX=1TO5:LPRINTB$;:NEXT:LPRINT"|"
80 LPRINTE$;FORX=1TO5:LPRINTC$;:NEXT:LPRINT"-"
100 LPRINTE$;FORX=1TO5:LPRINTC$;:NEXT:LPRINT"-"
110 LPRINTE$;FORX=1TO5:LPRINTB$;:NEXT:LPRINT"|"
115 NEXTZ
120 LPRINTE$;FORX=1TO5:LPRINTA$;:NEXT:LPRINT"|"
```

STEFFEN SIEBERT
Ringstraße 30
2970 EMDEN
Tel. 04921 / 22768

Zum (hoffentlich) letzten Mal über den

Basiccompiler

Nachdem meine Berichte über die Probleme mit dem Basiccompiler einige Verwirrung gestiftet haben, habe ich jetzt eine vernünftige Lösung des Problems gefunden. Die neue Version des Compilers so wie die mit ihm compilierten Programme laufen auf **allen** Versionen unseres Computers. Mit dem wie und warum möchte ich Euch verschonen und gleich beschreiben, wie man den Compiler ändert.

Wer dem Monitor von Hübben bzw. von der EMDV GmbH besitzt, geht wie folgt vor:

1. Monitor laden
2. Monitor mit 'RE A000 B148 7AE9' verschieben (eventuell wird mit 'CR 7AE9' st...
liegt Eure Version des Monitors anders, falls Ihr es nicht genau wißt, ladet den Monitor mit 'LT' noch einmal.)
3. Compiler mit 'LT' einladen.
4. 'MM B9D3' eingeben
5. B9D3 auf BDh und B9D4 auf 1Bh ändern
6. 'MM BCB2' eingeben

Forts. Seite 34

7. BCB2 auf BDh und BCB3 auf 1Bh ändern
8. Monitor mit 'WT A1A5 BFA1' wieder abspeichern

Für alle, die keinen Monitor besitzen, habe ich ein kleines Programm, COM-Loader (/SI), entwickelt. Mit diesem Programm ändert ihr wie folgt:

1. COM-Loader einladen
2. Namen des Compilers eingeben und den Compiler somit einladen.
3. Der Compiler wird nach dem Laden automatisch geändert.
4. Auf die Frage, ob das Programm gespeichert werden soll, auf die Taste 'J' drücken.
5. Eingeben, wie der korrigierte Compiler heißen soll.
6. Am Recorder auf Aufname drücken.
7. Erst Jetzt 'RETURN' drücken, der Compile wird Jetzt abgespeichert.

Ich hoffe, daß die Anleitungen so ausführlich sind, daß sie Jeder versteht.

Resümee:

Nachdem das Kapitel Compiler Jetzt hoffentlich abgeschlossen ist, muß man sich doch fragen, ob das ganze Theater überhaupt nötig war. Es ist doch schade, daß ein so gutes Programm wie der Compiler an solch einem kleinen, aber entscheidenden Fehler scheitert. Wenn man sich für so viel Geld eine 'normale' Ware kauft, erwartet man doch, daß die Ware fehlerfrei ist. Doch im Softwaregeschäft und besonders bei SanJo (oder CE TEC ?!) scheint das anders zu sein. Schließlich hat uns die Erfahrung schon öfters gelehrt, daß man bei SanJo für viel Geld auch viel Mist bekommen kann (aber nicht muß). Vielleicht liegt das auch daran, daß SanJo im Moment der einzige Softwarehersteller für Laser-Computer ist, und deshalb meint, man könne sich solche Sachen erlauben, da es Ja doch keine Konkurenz gibt. Hoffentlich wird uns die Zukunft anderes lehren.

Steffen Siebert

ES WÜRDE MICH FREUEN, WENN MEIN ANGEBOT IN DER 12.INFO ERSCHEINEN WÜRDE.
EIN PAAR FRAGEN : IN DER 8.INFO AUF SEITE 37 IST EIN DRUCKPROGRAMM ABGEDRUCKT. ICH HABE ES SELBST MEHRMALS ABGETIPPT UND AUCH NACH FEHLER DURCHSUCHT , ABER ES LÄUFT EINFACH NICHT RICHTIG. DIE ERSTE DRUCKZEILE IST ZWAR VOLL IN ORDNUNG, ABER DANN DRUCK MEIN DRUCKER NUR NOCH UNSINN. LIEGT DAS WIEDER AN MEINEM PI-20, ODER IST DAS LISTING FEHLERHAFT ABGEDRUCKT ? DIE SACHE MIT 'SPEAKEASY' WÜRDE MICH INTERESSIEREN. SIND DIE DINGER SCHON DA ? ICH HABE MIT THOMAS BAUER IN MAINZ-GONSENHEIM KONTAKT AUFGENOMMEN, UND WIR WOLLEN UNS DIE V.24 SCHNITTSTELLE BESORGEN. HABEN SIE SCHON EIN MODEM ?

GRÜSSE AUS ZORNHEIM

Andreas Herz 21/19

Auffrischung des Farbbandes (GP 100 A)

Wie ich selber festgestellt hatte und auch von anderen Mitgliedern erfuhr, war das Füllen der Schaumgummiwalze, die sich im linken Farbbandbehälter befindet, nicht immer optimal.
Die Stempelkissenfarbe die wir verwendeten, trocknete von Mal zu Mal schneller aus. Hierdurch war oftmals schon am nächsten Tag kein befriedigender Ausdruck zu erlangen.

Nun habe ich nach verschiedensten Versuchen das non plus ultra entdeckt.
Im Fachhandel habe ich mir Paginier-Stempel-Farbe, die es in Tuben gibt, gekauft. Preis ca. 8.00 DM. Der Aufdruck - ölhaltige Stempelfarbe - konnte mich nicht von einem Versuch abbringen.
Zuerst habe ich die linke Hülse vorsichtig durch abheben der vier Laschen (ohne Nippel) geöffnet und mit einer Pinzette die Schaumgummiwalze herausgenommen. Diese wurde dann mit einem Tuch ausgedrückt.
Anschließend gab ich aus der Tube die Stempelfarbe allseitig auf die Walze. Die Farbe,die dickflüssig ist, wird von dem Schaumgummi nicht ohne weiteres aufgesaugt. Mit einem Schraubenzieher habe ich da etwas nachgeholfen.
Nach dem Einbau kam dann der erste Versuch. Die Schrift war zuerst schwach und wurde dann jedoch immer kräftiger. Nach Verbrauch von 1 m Papier war der Druck dann wirklich optimal. Er war kräftiger als mit einem neuen Originalfarbband.
Ich habe das wie angegeben präparierte Band jetzt ca. 4 Wochen in Benutzung und vom Austrocknen ist keine Rede mehr.
Besonders ist noch hervorzuheben, das keinerlei Verwischungen oder Verschierungen stattfanden.
Der Verbrauch der Stempelfarbe ist minimal, so daß eine Tube sicher ewig halten wird !

Nun probierts mal alle aus !

```
5 ON ERROR GOTO 1000
6 POKE29184,243:POKE29185,201
7 CALL29184
10 MODE(1):COLOR3
20 X1=10:Y1=10:X2=20:Y2=20:RX=1:RY=1:XX=1:YY=1:P=1
30 RH=INT(RND(50)):IFRH=1THENRX=-RX
35 RH=INT(RND(50)):IFRH=1THENXX=-XX
40 RH=INT(RND(50)):IFRH=1THENRY=-RY
45 RH=INT(RND(50)):IFRH=1THENYY=-YY
50 S1=INT(RND(3)+1)
55 S2=INT(RND(3)+1)
60 S3=INT(RND(3)+1)
65 S4=INT(RND(3)+1)
70 X1=X1+RX*S1
80 X2=X2+XX*S2
90 Y1=Y1+RY*S3
100 Y2=Y2+YY*S4
101 IFX1>127ORX1<0THENRX=-RX:X1=X1+RX*S1
102 IFX2>127ORX2<0THENXX=-XX:X2=X2+XX*S2
103 IFY1>63ORY1<0THENRY=-RY:Y1=Y1+RY*S3
104 IFY2>63ORY2<0THENYY=-YY:Y2=Y2+YY*S4
105 P=P+1:IFP>9THENP=0
110 NPLOTA1(P),B1(P)TOA2(P),B2(P)
200 PLOTX1,Y1TOX2,Y2
205 Q=Q+1:IFQ>9THENQ=0
210 A1(Q)=X1:A2(Q)=X2:B1(Q)=Y1:B2(Q)=Y2
220 IFINKEY$="C"THENGCLS1
230 GOTO30
1000 IFX1>127ORX1<0THENRX=-RX
1010 IFX2>127ORX2<0THENXX=-XX
1020 IFY1>63ORY1<0THENRY=-RY
1030 IFY2>63ORY2<0THENYY=-YY
1040 RESUME70
```

St. Siebert

Rainer Wolf, Luisenstr.3 3200 Hildesheim
Nr.41

Und schon wieder was zum 'umwandeln'

Die unterstehende Tabelle ermöglicht es, Hexa Werte in Dez.umzuwandeln u.umgekehrt.

4		3		2		1	
HEX	DEZ	HEX	DEZ	HEX	DEZ	HEX	DEZ
0	0	0	0	0	0	0	0
1	4 096	1	256	1	16	1	1
2	8 192	2	512	2	32	2	2
3	12 288	3	768	3	48	3	3
4	16 384	4	1 024	4	64	4	4
5	20 480	5	1 280	5	80	5	5
6	24 576	6	1 536	6	96	6	6
7	28 672	7	1 792	7	112	7	7
8	32 768	8	2 048	8	128	8	8
9	36 864	9	2 304	9	144	9	9
A	40 960	A	2 560	A	160	A	10
B	45 056	B	2 816	B	176	B	11
C	49 152	C	3 072	C	192	C	12
D	53 248	D	3 328	D	208	D	13
E	57 344	E	3 584	E	224	E	14
F	61 440	F	3 840	F	240	F	15

z.B.: HEX A97B =

Spalte	HEX	DEZ
4	A	40960
3	9	2304
2	7	112
1	B	11
		43387

Klaus Neumann
Braunfelser Straße 41
6330 Wetzlar

TESTPROGRAMM MIT DEM VZ-ASSEMBLER

```
10 ;FUNKTION DES PROGRAMMS:
20 ;DER VON DER TASTATUR GELESENE WERT(ZEICHEN)SOLL DEN
30 ;BILDSCHIRM FUELLEN
40 ;MIT RETURN NACH BASIC!!
50        ORG  8000H
60 CLS    EQU  1C9H        ;BILDSCH.LOESCHEN
70 DISP   EQU  7000H       ;BILDSCH.ANFANG
80 BASIC  EQU  66H         ;BASIC RUECKSPRUNG
90 HIPTR  EQU  8060H       ;HILFSSPEICHER
100 TASTE EQU  2EF4H       ;TASTENABFRAGE WERT IM ACCU
110 START CALL CLS         ;PROGRAMM START
120       LD   DE,01FFH    ;ANZAHL DER BILDPUNKTE->DE
130       LD   HL,DISP     ;BILDSCH.ADR.->HL
140 LOOP  LD   A,(HIPTR)   ;WERT VON HILFSSPEICHER->ACCU
150       LD   (HL),A      ;ACCU->BILDPUNKT
160       INC  HL          ;HL+1
170 ;-----------------------------------------------------
180       PUSH AF          ;BILDPOSITION ABPRUEFEN
190       LD   A,D
200       OR   E
210       JR   Z,SCAN      ;BILD VOLL?JA==>SCAN
220       POP  AF
230       DEC  DE          ;DE-1
240       CALL DELAY       ;GEHE NACH VERZOEGERUNG
250       JP   LOOP
260 ;-----------------------------------------------------
270 DELAY LD   B,10        ;VERZOEGERUNG
280 LOOP2 LD   C,10
290 LOOP1 DEC  C
300       JR   NZ,LOOP1
310       DEC  B
320       JR   NZ,LOOP2
330       RET
340 ;-----------------------------------------------------
350 SCAN  CALL TASTE       ;TASTENABFRAGE
360       LD   (HIPTR),A   ;(ACCU)->HILFSSPEICHER
370       OR   A
380       JR   Z,SCAN      ;(ACCU)=0 DANN->SCAN
390       CP   0DH         ;VERGLEICH A MIT 0D
400       JP   Z,BASIC     ;JA-->BASIC
410       JR   START       ;NEIN-->START
420       END
```

1. *Verkauf 16K- Erweiterung für VZ 200/ Laser.*
   VB= 80 DM

2. *Verkaufe Taschencomputer FX-501 P der Firma CASIO mit Cassetten-Interface, Bedienungsanleitung und Programmbibliothek.*
   VB= 100 DM

Fredi Hertel
Zur Hlg. Eiche 19
3582 Felsberg 1

Klaus Neumann
Braunfelser Straße 41
6330 Wetzlar

DAS GLEICHE PROGR. NACH DEM ASSEMBL.VORGANG MIT OP-CODE

```
0000                 10 ;FUNKTION DES PROGRAMMS:
0000                 20 ;DER VON DER TASTATUR GELESENE WERT(ZEICHEN)SOLL DEN
0000                 30 ;BILDSCHIRM FUELLEN
0000                 40 ;MIT RETURN NACH BASIC!!
0000                 50        ORG  8000H
8000                 60 CLS    EQU  1C9H        ;BILDSCH.LOESCHEN
8000                 70 DISP   EQU  7000H       ;BILDSCH.ANFANG
8000                 80 BASIC  EQU  66H         ;BASIC RUECKSPRUNG
8000                 90 HIPTR  EQU  8060H       ;HILFSSPEICHER
8000                100 TASTE  EQU  2EF4H       ;TASTENABFRAGE WERT IM ACCU
8000  CDC901        110 START  CALL CLS         ;PROGRAMM START
8003  11FF01        120        LD   DE,01FFH    ;ANZAHL DER BILDPUNKTE->DE
8006  210070        130        LD   HL,DISP     ;BILDSCH.ADR.->HL
8009  3A6080        140 LOOP   LD   A,(HIPTR)   ;WERT VON HILFSSPEICHER->ACCU
800C  77            150        LD   (HL),A      ;ACCU->BILDPUNKT
800D  23            160        INC  HL          ;HL+1
800E                170 ;-----------------------------------------------------
800E  F5            180        PUSH AF          ;BILDPOSITION ABPRUEFEN
800F  7A            190        LD   A,D
8010  B3            200        OR   E
8011  2813          210        JR   Z,SCAN      ;BILD VOLL?JA==>SCAN
8013  F1            220        POP  AF
8014  1B            230        DEC  DE          ;DE-1
8015  CD1B80        240        CALL DELAY       ;GEHE NACH VERZOEGERUNG
8018  C30980        250        JP   LOOP
801B                260 ;-----------------------------------------------------
801B  060A          270 DELAY  LD   B,10        ;VERZOEGERUNG
801D  0E0A          280 LOOP2  LD   C,10
801F  0D            290 LOOP1  DEC  C
8020  20FD          300        JR   NZ,LOOP1
8022  05            310        DEC  B
8023  20F8          320        JR   NZ,LOOP2
8025  C9            330        RET
8026                340 ;-----------------------------------------------------
8026  CDF42E        350 SCAN   CALL TASTE       ;TASTENABFRAGE
8029  326080        360        LD   (HIPTR),A   ;(ACCU)->HILFSSPEICHER
802C  B7            370        OR   A
802D  28F7          380        JR   Z,SCAN      ;(ACCU)=0 DANN->SCAN
802F  FE0D          390        CP   0DH         ;VERGLEICH A MIT 0D
8031  CA6600        400        JP   Z,BASIC     ;JA-->BASIC
8034  18CA          410        JR   START       ;NEIN-->START
8036                420        END
CLS     01C9  DISP   7000
BASIC   0066  HIPTR  8060
TASTE   2EF4  START  8000
LOOP    8009  DELAY  801B
LOOP2   801D  LOOP1  801F
SCAN    8026
```

DIE KOMPLETTE LABLE-TABELLE

Gut erhaltene Floppy mit Disk-Controller zu kaufen gesucht.
Helmut Bartak Lahnbergweg 8 6330 Wetzlar
Tel: 06441/48196 nach 18 Uhr

BUCHBESPRECHUNG von Uwe Schlenther

Titel: "Programmierung des Z8o"
Autor: Rodnay Zaks,Sybex Verlag,ISBN 3-88745-o99-X

Dieses Buch wurde zum Erlernen der Z 8o-Maschinensprache immer wieder lobend genannt wurde.Nachdem nun die zweite Auflage (insgesamt die 7.) erschien entschloß ich mich, den stolzen Preis von DM 58 zu investieren.
Um es gleich vorweg zu nehmen: ich habe es nicht bereut !
Dieses Buch ist das beste,das ich habe !
Die ersten 4o Seiten behandeln Grundbegriffe wie Binäre addition u.s.w. Weitere 4o Seiten befassen sich mit der Hardwareorganisation.Danach werden einige Programmiertechniken erklärt.Alles wird genau beschrieben und mit Übungsaufgaben,deren Lösungen gegeben sind,vertieft.
Danach kommen die Befehle.Auf nicht weniger als 25o Seiten werden sämtliche Befehle samt den beeinflußten Flags, den Ausführungszeiten und den Codierungen beschrieben.
Die letzten Kapitel beschäftigen sich dann noch mit Ein-/Ausgabetechniken,Datenstrukturen und Anwendungen.
Im gut durchdachten Stichwortregister ist alles wichtige schnell zu finden,so daß man auch mal während des Programmierens kurz nachschlagen kann.

Fazit: Super ! Dieses Buch ist eine Art "Bibel für Z8o-Programmierer und solche,die es noch werden wollen."
Auf jeden Fall empfehlenswert !!!

Hallo Spielefreaks !!
Hier nun endlich einige absolute Unsterblichkeitspokes:
CIRCUS: POKE 318oo,62:POKE 318o1,4:POKE 318o2,ø
BUST OUT: POKE-32389,62:POKE-32388,3:POKE-32387,ø
Viel Spaß damit !
Uwe Schlenther

R E I S E F A H R P L A N

395/BA

AUGSBURG - CHORLE UEBER FELBERTAUERN

ABFAHRT UM 04.00 IN AUGSBURG

DURCHSCHNITTSGESCHWINDIGKEITEN AUTOBAHN 110 LANDSTRASSE 50

PAUSENINTERVALLE ALLE 120 MINUTEN DER LAENGE 20

NAECHSTER ORT	ANKUNFT	AUFENTHALT	PAUSEN	ENTFERNUNG	GESAMT-KM
MUENCHEN - WEST	4.28			53 A	53
GRAEFELFING	4.36			6 L	59
UNTERHACHING	4.50			12 L	71
BRUNNTHAL KREUZ	4.54		U.S.W.	7 A	78
ROSENHEIM	5.19			47 A	125
KUFSTEIN / GRENZE	5.37	10MIN		32 A	157

ICH BITTE DICH WENN NOCH ZEIT UND PLATZ IST .IN DER INFO DIE
MITGLIEDER AUFZUFORDERN BEDIENUNGSANLEITUNGEN (VERSTAENDLICHE)
ZU IHREN PROGRAMMEN ZU GEBEN. ES SIND EINIGE DARUNTER DA MUSS
MAN RAETZELN WIE WAS FUNKTIONIERT. ZUM BEISPIEL DEUTSCHE TASTATU
R WURDE STEFFEN SIEBERT. UEBER EINIGE SPIELE ANDERER MITGLIEDER.
ES SIND WIRKLICH GUTE PROGRAMME ABER LEIDER WEISS ICH NICHT WIE
Z.B DEUTSCHE TASTATUR MIT LUGUS ZUSAMMENARBEITET.ICH KOMME WENN
ICH DIE D. T. ZU LUGUS GELADEN HABE NICHT MEHR INS MENUE ZURUECK

SO NUR GENAUER ICH HABE AUCH NUR MAL DARAUF AUFMERKSAM GEMACHT

sehr richtig!

ALSO DANN TSCHUESS UND IM VORAUS FROHE WEIHNACHTEN UND GUTEN
RUTSCH MODI ZIMMER

TEXTAUSGABE IM MODE(1): (nicht für VERSION 1.1)

Die Druckertreiber der Basic-Versionen 1.2 und 2.0 unterstützen die Ausgabe von inversen Zeichen. Dazu benötigt der Drucker Informationen über das Aussehen dieser Sonderzeichen des LASER/VZ 200. Diese sind in einer Tabelle ab 3B94 im ROM zu finden. Jedes Byte entspricht einer Spalte eines Druckzeichens. Letzteres besteht aus fünf Spalten bzw. Bytes.
Damit kann nun auch in MODE(1) ein Zeichen bitweise erstellt werden. Berechnen der zu setzenden Pixels und ihre Darstellung mit SET nimmt leider sehr viel Zeit in Anspruch. Ein schnelles (allerdings auch entsprechend unübersichtliches) Basic-Programm ist dem Z-80-Ideal,welches freilich auch nicht besonders durch Geschwindigkeit glänzt, gar nicht so weit unterlegen. Die Interrupts sollten möglichst ausgeschalten werden (hier durch CALL 10182).
Das folgende Unterprogramm gibt A$ ab der Stelle (x;y) auf dem Graphik-Bildschirm aus:

```
42000 'text in mode(1)
42010 call 10182:fork=1tolen(a$):ch=asc(mid$(a$,k))
42020 ch=chand63:ch=ch*5+15251
42030 forj=1to5:b%=peek(ch+j):fori=0to7:color2-(b%and1)
42040 set(x+j,y+i):b%=b%/2:nexti,j:x=x+6:ifx>119,x=0:y=y+8
42050 next k : return
```

Darstellungsformat: 20 Spalten / 8 Zeilen.

Die Besitzer von alten V1.1-ROMs müssen sich wieder einmal etwas besseres einfallen lassen.

ON TIMER GOTO : (Basic-Erweiterung nötig)

Das folgende Z-80-Programm simuliert ein ON TIMER GOTO. Der TIMER selbst kann über den 50Hz-Interrupt getrieben werden. Es bedarf lediglich der Einfügung eines Zählers in die Interruptroutine. Nach Ablauf der vorgesehenen Zeit (es sollte möglichst noch der aktuelle Basic-Befehl ordnungsgemäß beendet werden) wird das Programm abgebrochen und eine Interrupt-Routine in Basic angesprungen. Dies kann durch Zweckentfremdung der ON ERROR-RESUME-Fehlerbehandlung (eine entsprechene Basic-Erweiterung vorausgesetzt) geschehen. In der folgenden Version wird ein ILLEGAL DIRECT ERROR ausgelöst. ON TIMER ist nämlich nur im Programm erlaubt. Da dieser Fehler dort sonst nie auftritt, kann die TIMER-Unterbrechung von echten Fehlern leicht durch IF ERR=22,... unterschieden werden.
Die TIMER-Routine wird durch RESUME beendet.
Hier ein Beispiel für die Anwendung:

```
10 POKE30792 ,15 'alle 15 sec
20 ON ERROR GOTO 1000 'Fehlerroutine
30 CALL init ' init: siehe assembler-listing
...
1000 IF ERR=22, ...    :RESUME
```

Das Intervall zwischen zwei Unterbrechungen muß wesentlich größer sein, als die Laufdauer der Fehlerroutine!
Vor dem Ende des Programms muß der TIMER durch POKE 30845,201 ausgeschaltet werden!

```
                        ;on timer treiber
init: ld hl,count
      ld 787E,hl
      ld a,(7848)       ;sekunden
      ld (7849),a
      ld a,c3
      ld (787D),a       ;starten
      ret
count:ld hl,784a        ;erster zähler
      dec (hl)
      ret nz            ;nicht null
      ld a,32           ;50 mal pro sec
      ld ( hl ),a
      ld hl,7849        ;zweiter zähler,sekunden
      dec (hl)
      ret nz
      ld a,(7848)       ;intervall in sec
      ld ( hl ),a       ;zurücksetzen
      ld hl, err        ;unterbrechung beim
      ld (7816),hl      ;nächsten befehl
      ret
err:  ld hl,2ef4        ;tastaturtreiber
      ld(7816),hl       ;zurücksetzen
      ld e,16           ;fehlercode
      jp 19a2           ;unterbrechung durch fehler
```

BASIC-Erweiterungen (→ Info 10 /mc5.1985)

In Info 10 ist ein Tokentauschprogramm in Basic angegeben. Dieses ist leider ziemlich langsam und unbequem. Ein Maschinenprogramm wäre da vorteilhafter. Die einfachen POKEs und Vergleiche lassen sich leicht in Z-80 umschreiben. Mit einer eigenen Tokentabelle lassen sich auch mehrere Tokens in einem Aufruf austauschen.
Natürlich kann ein solches Programm mit USR aufgerufen werden. Doch kann man dann keine neuen Befehle direkt eingeben. Außerdem gibt es Probleme, wenn etwa Zeilenzeiger und -nummern "umgegraben" werden. Besser ist es, den Tokentausch sofort nach der Eingabe noch im Eingabepuffer durchzuführen.
Dies geschieht durch Umleiten des Sprungs in 79B2 (normalerweise C9 ...) zur eigenen Tauschroutine. Diese bearbeitet den Puffer von79E5 bis zum ersten 00-Byte.
In den Tokentabellen in Info 10 sind auch einige unbekannte Tokens mit RAM-Ausgängen eingetragen. Hier führt ein Tokentausch normalerweise zum DISK COMMAND ERROR. Wird aber in den zu einem bestimmten Token gehörenden RAM-Ausgang ein Sprung zu einer eigenen Routine eingetragen, so kann auf diese Weise ein neuer Befehl in den Basic-Interpreter eingefügt werden.
Gerade für spezielle Anwenderprogramme lassen sich so sehr mächtige Befehlssätze einbauen. Eine saubere Verwaltung von Workspace, Stringspace und HL-Register in den eigenen Routinen ist allerdings Voraussetzung. Aber man muß sie ja nicht immer neu erfinden. Meist genügt das Abschreiben und eine kleine Anpassung. Geeignete Routinen könnten bei Interesse auch in künftigen Infos abgedruckt werden ...

Timm Markwitz
Frh.-v.-Rotsmannstr.40
3559 Allendorf/Eder

Programmbeschreibung von JUMPER

Hier wird nicht geschossen und gemordet,vielmehr hat man die Möglichkeit sich zu bereichern,was ja auch ganz angenehm sein kann.
Jumper ist,wie der Name schon sagt,eine äußerst hüpffreudige Kreatur.
Jumper befindet sich auf Syntax Error,einem total aus der Mode gekommenen kleinen Planeten am Rande der Milchstraße.
Er hat die Aufgabe,die besonders wertvollen Syntax-Statuen einzusammeln.Doch vor dem Reichtum kommt die Arbeit.
Die Statuen sind auf mehrere Stockwerke verteilt.Damit es nicht zu einfach wird,stehen noch einige radioaktive Aschehaufen herum, in die man besser nicht reinlatschen sollte.
Auch gibt es noch einige Teleportationskabinen (Überreste einer längst vergangenen Kultur),die Jumper,ob er's will oder nicht, eine Etage höher transportieren.
Auch vor Glatteisstücken sollte Jumper sich in acht nehmen.

Die eingesammelten Statuen bringen natürlich Punkte,hat man alle Statuen eines der insgesamt zehn Level erwischt,geht es in den nächsten Level.

Ein Leben verliert Jumper,wenn er einen der Aschehaufen berührt. Auch wenn er innerhalb des Zeitlimits nicht alle Statuen einsammelt,haucht er eines der vier Leben aus,bekommt 200 Punkte abgezogen und muß den Level nochmal von vorne beginnen.

Exakte Steuerung und Taktik sind unerläßlich,da es oftmals nur einen oder zwei Wege zur Lösung eines Levels gibt!

Das Programm bietet eine gute und schnelle Mode(1)-Grafik,die Spielidee stammt aus Happy Computer 8/84 und war ursprünglich für den Atari 800XL gedacht.

Steuerung:gesteuert wird mit dem linken Joystick.Will man Jumper nach links oder rechts bewegen,bewegt man den Joystick (logischerweise) nach links oder rechts.
Zum springen drückt man den linken Feuerknopf und bewegt den Joystick gleichzeitig in die entsprechende Richtung.

Noch etwas zum Thema Interrupt:will man in einem Programm eine DI-Routine mehrmals mit USR aufrufen und möchte weder den TOM-Zeiger umsetzen noch am Anfang eines Programms eine REM-Zeile einfügen,so kann man die Werte 243 bzw. 201 in die Adressen 30732 bzw. 30733 poken.Diese Speicherzellen liegen in den System-Variablen (s. Software-System-Handb.1 Anhang 12),werden jedoch nicht benutzt.und sind vor dem Überschreiben durch Basic geschützt.
In den USR-Vektoren müssen die Werte 12 und 120 stehen.

Bis zum nächsten Mal